INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 4,50 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

3 1999

CyberGraphX 4

Najnowsza wersja pakietu!

UŻYTKI

WebVision
YAM 2.0
Contact Manager

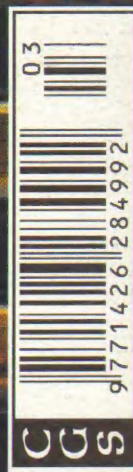
Heretic
Demo gry na CoverCD!

Strona WWW

Jak zainstalować na serwerze?

ZIP 100

Test urządzenia



WORKBENCH REPLACEMENT W NOWSZYM WYDANIU

Opus Magellan II

GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE i ZAMOWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT **WYSOKA JAKOŚĆ** GIFT **NISKIE CENY** GIFT **PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA** GIFT

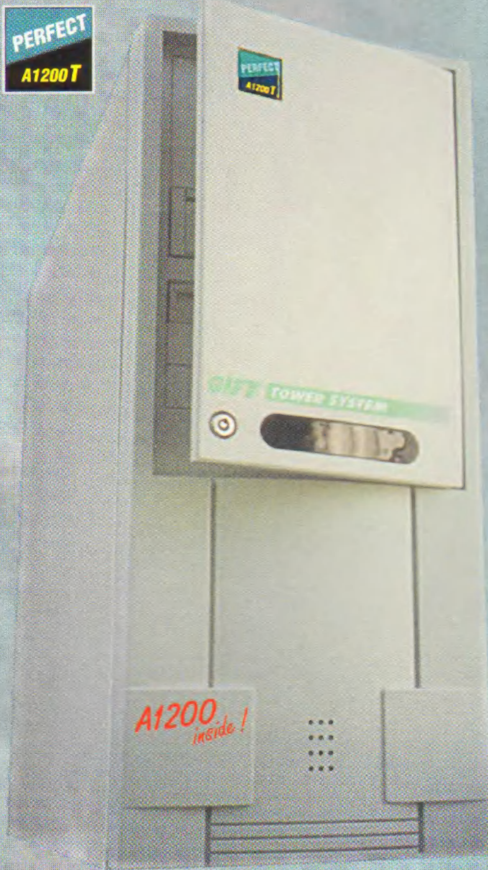
OBUDOWY TOWER do AMIGI 1200

już od **180 zł.** +VAT













Obudowa typu tower zaprojektowana specjalnie do Amigi 1200

Umożliwia bezproblemowy motaż Amigi 1200 wraz ze stacją dysków, twardym dyskiem, dowolną kartą turbo, napędem CD/CDR, płytą Zorro II/III, kartą graficzną, scan doubler'em, dodatkowymi wentylatorami na procesory i innych.

Obudowę wyposażono w mikroprocesorowy interface zewnętrznej klawiatury, zapewniający bardzo szybką i pełną obsługę klawiatury. UWAGA !!! Jest to jedyny interface klawiatury, który poprawnie rozpoznaję naciśnięcie dwóch klawiszy kursora jednocześnie !!!.

Solidna, metalowa konstrukcja obudowy zapewnia prosty i wygodny montaż komputera wraz z dodatkowym osprzętem oraz pełne ekranowanie oddz. EMC. (szczególnie polecane do PowerPC)

W obudowie przewidziano miejsce na wiele dodatkowych urządzeń, dodatkowe kosze na trzy napedy 3.5", miejsce na montaż złącz typu D-SUB na tylniej płycie, wyjście Audio CD itp.

W KOMPLECIE TANIEJ:

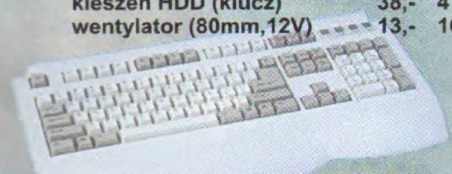
Obudowa GTS	110
Chassis A1200	70
Panel frontowy FDD	30
przewód FDD	10
sterownik LED	36
Int. klawiatury OnChip	57
ATX panel (3 szt.)	15
koszyk 3 x 3.5"	16
Wyjście AUDIO-CD	12
RAZEM	~~356,-~~

Cena Kompletu
269 zł.
Z VAT 329,-

Z ZASILACZEM WEWN. 200W
327 zł.
Z VAT 399,-

AKCESORIA TOWER

klawiatura zewn	35,-	43,-
klawiatura zewn z podkł	40,-	49,-
zasilacz 200W + went (GTS)	61,-	75,-
zasilacz 200W + went	45,-	55,-
adapter zasilania PC-GTS	29,-	35,-
adapter PCMCIA	31,-	38,-
adapter 2 x IDE 3.5"	12,-	15,-
adapter 4 x IDE 3.5"	29,-	35,-
taśma IDE 3,5->3,5+3,5	8,-	10,-
taśma IDE 2,5->2,5+3,5	22,-	27,-
kieszeń HDD (klucz)	38,-	47,-
wentylator (80mm,12V)	13,-	16,-



Nie jesteś zadowolony ze swojej plastikowej obudowy, nie mieści się wentylator, klawisze kursora nie działają, zbyt mało miejsca - więc zamień ją na GIFT TOWER SYSTEM za dopłatą. zadzwoń... oferta ograniczona !!!

GIFT TOWER SYSTEM

UWAGA !!! Niektóre firmy oferują podobnie wyglądające obudowy w niższej cenie. Firma GIFT oznacza swoje wyroby znakiem GIFT TOWER SYSTEM. Wszelkie inne "podobnie wyglądające" produkty pozbawione tego znaku nie mają nic wspólnego z obudowami GIFT TOWER SYSTEM i znacząco różnią się konstrukcją i wyposażeniem !!!







NOWOŚĆ !!!
profesionalna Obudowa Tower do AMIGI 600
188 zł +VAT

GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT WYSOKA JAKOŚĆ GIFT NISKIE CENY GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT

TWARDE DYSKI

Quantum 170 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 340 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 540 MB	TEL,-	TEL,-
Seagate 1.7 GB	385,-	470,-
Seagate 2.1 GB	400,-	488,-
Seagate 3.2 GB	442,-	539,-
Seagate 4.3 GB	483,-	589,-
Seagate 6.4 GB	639,-	780,-
WD Caviar 2.1 GB	400,-	488,-
WD Caviar 3.2 GB	450,-	549,-
WD Caviar 5.1 GB	550,-	671,-

Wszystkie dyski zakupione w GIFT są prawidłowo skonfigurowane, przetestowane i w 100% zgodne z systemem Amigi. Kupując dysk można zażyczyć sobie bezpłatną instalację oprogramowa-nia: Magic WB, Magic User Inter-face, Locale PL, polskie fonty, oraz ponad 120 MB oprogramowania (najnowsze gry, pr.użytkowe, narzę-dzia systemowe, dema, kolekcje grafiki i muzyki oraz animacji !!!).



Kupując dysk z oprogramowa-niem unikniesz problemów z instalacją.

KARTY TURBO

E1208	TEL	TEL
E1230/40	270,-	329,-
Blizzard 1230-IV	400,-	488,-
Apollo 1230/40	327,-	399,-
Apollo 1240/33	635,-	772,-
Apollo 1240/40	784,-	957,-
Apollo 1260/50	1385,-	1689,-
PPC 603e 160 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 200 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 240 040/060	TEL	TEL
SCSI do PPC (603e+)	+221,-	+270,-

Do każdej karty turbo dołączamy dodatkowo bezpłatny pakiet oprogramowania TURBO-SPEED zawierający najnowsze biblioteki sys., pr.testujące, sterowniki, opr. do obsługi pamięci wirtualnej, itp.

UPGRADE !!! Specjalne, niskie ceny dla klientów zwracających używane karty turbo



PAMIĘĆ DO KART

FIRM: TOSHIBA , MOTOROLA itp.

SIMM 4 MB	32,-	39,-
SIMM 8 MB	48,-	59,-
SIMM 16 MB	61,-	75,-
SIMM 32 MB	122,-	149,-

Wszystkie moduły pamięci są przez nas testowane z kartami w których będą instalowane - przy zamówieniu prosimy podać symbol karty.

KOPROCESORY

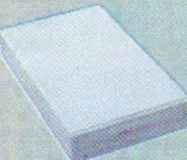
PLCC 40 MHz	122,-	149,-
PGA 50 MHz	138,-	169,-

I INNY OSPRZĘT





Stacja FDD 880 KB wew.	94,-	115,-
Stacja FDD 1.76 MB wew.	122,-	149,-
ZIP DRIVE 100MB ATAPI	327,-	399,-
zasilacz uniwersalny zew/wew do Amigi 5/6/1200		
Zasilacz 200W zew.	81,-	99,-
ROM 2.05 16bit	46,-	57,-
ROM 3.0 32bit	70,-	85,-
ROM 3.1 16bit	128,-	156,-
ROM 3.1 32bit	78,-	95,-
szybki kontroler HDD, CDROM itp. do A1200		
Kontroler Fast-ATA2/EIDE A1200	205,-	250,-
zewnętrzna obudowa na urządzenie 5,25" idealna do napędu CDROM, CDR, kieszeni HD.		
Obudowa 5,25"	38,-	47,-
Obudowa 5,25" ECO	24,-	29,-
komplet przewodów (2szt.) do podłaczenia CDROM i HDD do A600/1200 + oprogramowanie		
CD KIT 3,5"	29,-	35,-
CD KIT 2,5"	31,-	38,-
inetrface'y zewnętrznej klawiatury PC		
PC Key A1200 FLT	48,-	59,-
PC Key A1200 OnChip	56,-	69,-
PC Key A600 OnChip	56,-	69,-
VGA Adapter + oprogramowanie	16,-	20,-



NAPĘDY CDROM

CD 4x Mitsumi	TEL	TEL
CD 16x BTC	133,-	162,-
CD 24x BTC	152,-	186,-
CD 24x Cyberdrive	160,-	196,-
CD 24x Samsung	163,-	199,-
CD 32x Philips	193,-	236,-
CD 32x Pioneer	197,-	241,-
CD 32x Toshiba	206,-	251,-
i inne...	TEL	TEL

W komplecie z każdym napędem CDROM sterowniki do A600/1200, przewody audio oraz bezpłatny pa-kiet oprogramowania do obsługi płyt audio, samplingu dźwięku z CD na HDD, zestaw programów testują-cych, installery, itp.



NAPĘDY CDROM GCD

Napęd GCD - wersja zewnętrzna napędu CDROM do A600/1200 w specjalnej estetycznej obudowie metalowej z dodatkowymi złączami. Wyjście audio stereo (typ 2xchinch), słuchawkowe (typ minijack - do odsłuchu płyt muzycz-nych) oraz IDE 40pin do HDD 2,5" lub 3,5".



Pełny komplet przewodów połączeniowych do napę-du i/lub twardego dysku, 100% zgodności z system Amigi, kpl. oprogramowania do A 600/1200 (sampling, install, test, audio), instru-kcja PL, itp.

Napęd GCD	65,-	79,-

plus cena napędu wewnętrznego.

MODEMY

HOMOLOGACJA PL
INTERNET GRATIS

Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie zasilacz, przewody itp. Wraz z zakupem modemu zakłada-my bezpłatne imienne konto internet. W prezencie od firmy GIFT pakiet oprogramowania do Internetu: ste-rowniki, dialery, p. www, irc, e-mail...



Zoltrix 33.6	221,-	270,-
Zoom v34V+	299,-	365,-
USR Sportster	409,-	499,-
Motorola Ap. 34k	484,-	590,-
USR Courier	590,-	720,-

DESKTOP VIDEO

Digitizer FG 24 plus	245,-	299,-
Digitizer FG 24 movie	155,-	189,-
Genlock BX	884,-	1079,-
Genlock VideoGen	1065,-	1299,-
Arizona Mikser	1439,-	1756,-
Arizona Moduł FX	311,-	380,-
Arizona program	81,-	99,-
Arizona przewód RGB	20,-	25,-
Arizona kaseta demo	16,-	20,-



Kompletujemy gotowe zestawy do prac desktop video.

WYPRZEDAŻ SPRZĘTU - SUPER CENY !!!
w 100% sprawny - udzielamy gwarancji !!!

Amiga 500	- komplet	220 zł.
Amiga 600	- komplet	320 zł.
Amiga 1200	- komplet	550 zł.
Monitor Kolor Commodore 1084s		350 zł.
Monitor Kolor Philips CM8833II		360 zł

oraz karty turbo, twarde dyski, i inne - dzwoń 081 887 59 47

Czy nasze ceny są za wysokie ?
Zadzwoń i zaproponuj swoje !!!
Przebijemy każdą ofertę....

UWAGA !!!
Prowadzimy sprzedaż ratalną wysyłkowo na cały kraj. Wszelkie informacje zawiera nasz bezpłatny katalog

Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej. W ogłoszeniu podano ceny netto oraz ceny brutto (z wliczonym podatkiem VAT 22%). Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen oraz warunków sprzedaży - aktualne informacje dostępne są telefonicznie lub fax'em. Na życzenie klienta towar może być przesłany pocztą lub firmą kurierską. **Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komp. Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii udzielamy gwarancji od 1 do 3 lat (według karty gwarancyjnej).** Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy.

Wszystkich naszych klientów zapraszamy w soboty do naszego punktu na giełdzie komputerowej przy ul.Grzybowskiej w Warszawie.

KOMPUTERY

A1200T E/BOX — **999,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

A1200T E/BOX Plus — **1888,-**
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, kontroler Fast-ATA2/EIDE, dysk 4,3 GB, CD-ROM x32, Workbench 3.1, zasilacz 230W, klawiatura Win'95

OBUDOWY TOWER DO A1200

E/BOX — **389,-**
W komplecie z obudową: interface klawiatury PC/Amiga, interface LED, panel frontowy i taśma do stacji dyskietek, 3 koszyki 5,25", 4 koszyki 3,5", akcesoria montażowe



TOWER LC
Obudowa Tower AT/ATX. W komplecie: chassis A1200, panel frontowy stacji dyskietek.



LC-I 139,-



LC-II 199,-

PAMIĘCI SIMM

8 MB	59,-
16 MB	89,-
32 MB	149,-
64 MB	☎

KARTY DO A500/A600/CDTV

Elbox 500/2 MB	143,-
Elbox 500/2+ zegar	167,-
Elbox 500+/1 MB	89,-
Elbox 600/1 MB	83,-
Elbox 600/1+ zegar	109,-
Elbox CDTV/2 MB	179,-
Apollo 630/40MHz	319,-

TWARDE DYSKI 3,5"

Caviar 2,5 GB	399,-
Fujitsu 4,3 GB	549,-

STACJE SUPER HD

LS-120 — **259,-**
Super gęsta stacja 720kB/1,44MB/120MB, możliwość używania dyskietek DD i HD oraz dyskietek LS-120MB, montuje się na złącze IDE/EIDE, 10 x większa szybkość niż FDD Amigi.

Dyskietka 120MB — **39,-**

KONTROLERY EIDE

Elbox Fast-ATA2/EIDE do A1200 — **222,-**
Szybki transfer do 16,6MB/s, pełna obsługa urządzeń standardu ATAPI, możliwość podłączenia 4 urządzeń EIDE (HDD, CD-ROM, CD-RW, LS-120, ZIP, itp.), obsługa HDD o pojemności powyżej 4GB, w komplecie oprogramowanie ATA3.driver.

Przy zakupie HDD lub napędu CD-ROM, CD-RW, LS-120, ZIP... — **199,-**



98% Amiga Format sierpień '98 o kontrolerze FastATA-2/EIDE

ELBOX



ZASILACZE

Zasilacz 230W zewnętrzny	89,-
Zasilacz 25W zewnętrzny	45,-
Zasilacz 230W wewnętrzny do Tower	65,-

INTERFACE KLAWIATURY

Interface klawiatury PC/A4000 do A1200 — **69,-**
Najlepszy i najszybszy interface klawiatury do A1200, automatycznie rozpoznaje rodzaj podłączonej klawiatury (PC czy Amiga)

Interface klawiatury PC/A4000 do A600 — **69,-**

CZYTNIKI CD-ROM

32x Speed PIO 4	169,-
36x Speed PIO 4	189,-



NAGRYWARKI CD-RW

CD-RW Philips x2x2x6 EIDE	1199,-

MONITORY CYFROWE

Optiview 15"	599,-
CTX 15"	699,-

AKCESORIA

Panel frontowy stacji dyskietek FDD	35,-
Adapter PCMCIA	35,-
IDE adapter 2,5"/3,5"	16,-
Taśma IDE 1x3,5"/2x3,5" (78cm)	13,-
Taśma do FDD (33 cm)	9,-
Adapter zasilania do E/BOX	35,-

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog
Ceny netto. Do cen należy doliczyć 22% VAT. Ceny mogą ulec zmianie.

☎ 0-12 656 49 81
☎ 0-601 56 49 81
pon. - pt. 9 - 17
sob. 9 - 13



ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99
ELBOX • 30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA

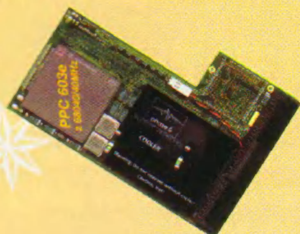
Wraz z zamówieniem wystarczy przesłać do nas:

1. Wypełniony dowolny druk zaświadczenia o zarobkach.
2. Dane z dowodu osobistego: imię i nazwisko, seria i numer dowodu, nr PESEL, adres i data zameldowania na pobyt stały.
3. Nr i nazwa drugiego dowodu tożsamości (np. paszport, prawo jazdy, legitymacja emeryta-rencisty).

№ 1

KARTY PPC DO A1200

Blizzard 603e/160MHz+LC040/25MHz	1199,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/25MHz	1269,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/40MHz	1599,-
Blizzard 603e/160MHz+68060/50MHz	☎
Blizzard 603e/200MHz+68040/25MHz	1569,-
Blizzard 603e/200MHz+68040/40MHz	1899,-
Blizzard 603e/200MHz+68060/50MHz	2799,-

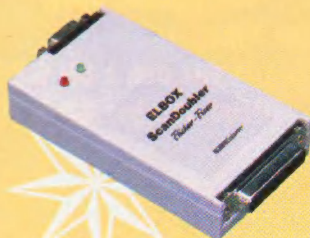


Blizzard 603e/240MHz+68040/25MHz	1869,-
Blizzard 603e/240MHz+68040/40MHz	2199,-
Blizzard 603e/240MHz+68060/50MHz	3029,-

SCANDOUBLERY

ScanDoubler umożliwia podłączenie do komputera Amiga dowolnego monitora PC standardu VGA, SVGA, MultiSynch

Elbox ScanDoubler wewnętrzny	289,-
Elbox ScanDoubler (opcja FlickerFixer) zewn.	319,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer wewn.	399,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer zewn.	439,-



KARTY TURBO DO A3000/4000

CyberStorm PPC604e/180MHz	☎
CyberStorm PPC604e/200MHz	☎
CyberStorm PPC604e/233MHz	☎

KARTY GRAFICZNE

CyberVision PPC 8MB	879,-
BVisionPPC	759,-

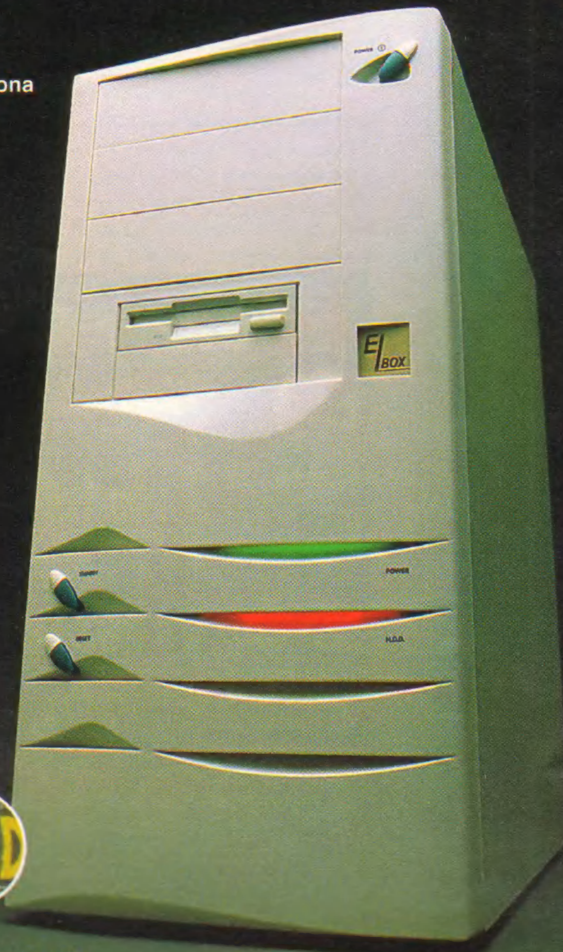
KOPROCESORY

33 MHz PLCC	99,-
40 MHz PLCC	122,-
50 MHz PGA	142,-

Świąteczny prezent od Elboxu. Obudowa Tower E/BOX w super cenie!

(oferta ograniczona ilościowo)

321,-





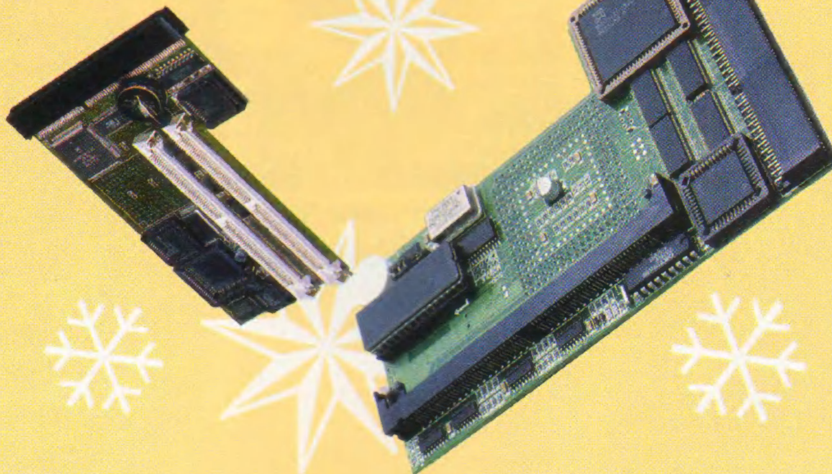
97% Amiga Format luty '98 o obudowie E/BOX

KARTY TURBO DO A1200

Elbox 1200/0-8MB	149,-
Elbox 1200/4MB	165,-
Elbox 1230-II 40MHz	325,-

Procesor 68030 taktowany 40MHz z MMU, opcjonalnie dwie podstawki pod moduły pamięci SIMM do 64MB, podstawka PLCC pod koprocesor 68882 taktowany 40MHz

Apollo 1240/33MHz	699,-
Apollo 1240/40MHz	789,-
Apollo 1260/50MHz	1499,-



COMPUTER GRAPHICS STUDIO

CGS

wydawnictwo
publishing house

CGS s. c.

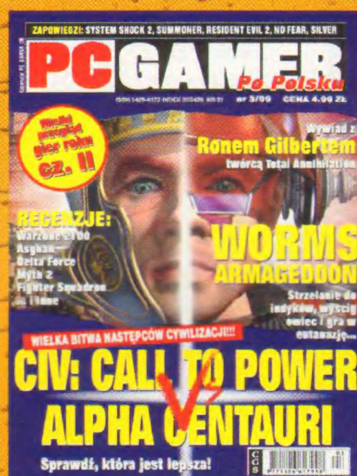
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 22.00 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 11.99 zł
Cena det. bez CD 4.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 3.80 zł



PSX Fan

Pismo poświęcone konsoli PlayStation. Zawiera porady do gier, opisy przejścia, zestawienia ciosów oraz tips & tricks.

Cena det. 4.90 zł

AMIGA
COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
tomek@conecta.com.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
Drukarnia PAW
Warszawa, Al. Jerozolimskie 232

KONTAKT Z REDAKCJĄ
Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek – piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Od Redakcji

Witamwitam! Co tu dużo gadać: z grami nie jest najlepiej. Po wycofywaniu się z kolejnych projektów i sfer działania Vulcan definitywnie wypiął się na Amigę i pobiegł szukać szczęścia na PC. Teraz „jedyna nadzieja" w ClickBOOM. Jak pokazuje światowa sprzedaż Mysta, amigowcy potrafią docenić dobrą (no, przynajmniej dużą ;) grę. Tylko że na takie projekty mało kto się porywa, bo nie wiadomo czy po skończeniu znajdą się klienci. Część gierkowa w bieżącym numerze jest niestety odzwierciedleniem tego stanu. Cóż, może w następnym numerze będzie lepiej...
A w części użytkowej dominują „duże bomby": rozstrzygnięcie dyskusji o sytuacji Amigi i raj dla fanów programowania obiektowego (SZKÓŁKA BOOPSI oraz MUI). Jest też coś dla tych, którzy nie mogą/nie chcą skorzystać z opisywanych w trylogii o komunikacji sposobów przenoszenia danych i nadal operują na dyskietkach: opis JoinSplittera oraz SZKÓŁKA poświęcona usprawnieniu pracy ze stacją dysków. ***Rafał Belke***

W numerze:

Nowości 8

Pod Lupą
Bandit Kings Of Ancient China 10
Spirit Of Excalibur 11

Shareware
Santa Monica FC 12



Super Bubble Remix 13

Na Półkach
Oblicza Quake'a 14

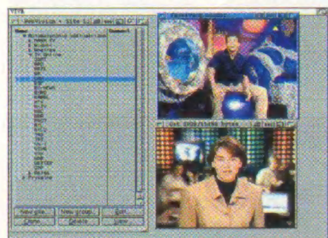
Za Rączkę
Rockstar Ate My Hamster 17
Traps'n'Treasures 18

Listy 20

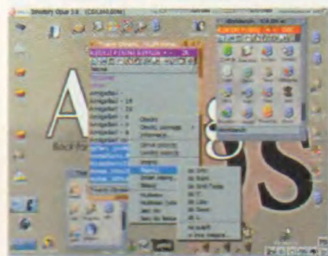
Sprzęt
ZIP 21

Co Nowego? 22

Użytki
FastBoot 24
JPEG2MOV 24
MagicTV 24
Contact Manager 25
WebVision 26



Join Splitter 27
YAM 2.06 27
Opus Magellan II 28



CyberGraphX 4 29

Publicystyka
No to co z tą Amigą?

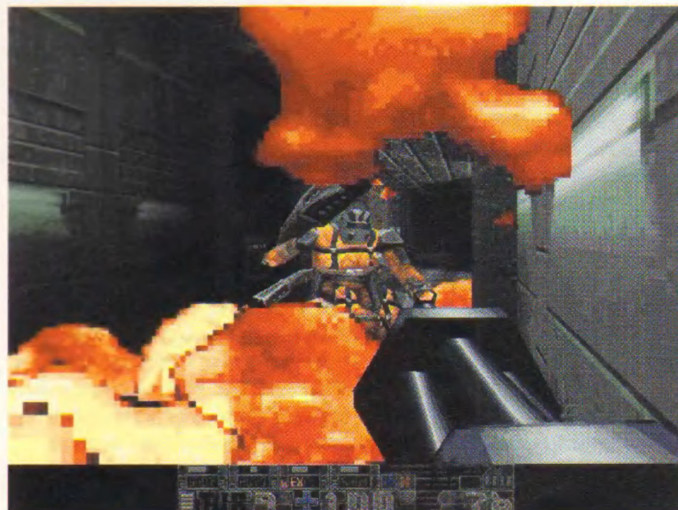
Podstawy
Wirusy 36

Szkółka
Boopsi 37
MUI 40
Jak zainstalować własną stronę WWW? 46
Flopp's not dead! 47

Reszta
Prenumerata 48
Interface 49
Konkurs 49

Na CD 51





Napalm po raz ostatni

Już chyba po raz ostatni czytacie o grze Napalm: The Crimson Crisis w dziale Nowości, bowiem firma ClickBOOM obwieściła, iż program jest gotowy do sprzedaży. Nareszcie, gdyż termin ukazania się tej strategii czasu rzeczywistego był kilkakrotnie przesuwany (do czego już przywykliśmy). Gdy tylko z dalekiej Kanady dotrze do nas pełna wersja, nie omieszkamy przedstawić recenzji. Na zakończenie przypomnę ostateczne, minimalne wymagania Napalmu: procesor 030, 16 MB Fast, twardy dysk oraz czytnik CD. (R2D2)

ClickBOOM: **http://www.clickboom.com**





Polacy nie próżnują

Polska grupa programistów Gobi Software (znana z niezłego Legionu) nadal pracuje nad strzelaniną w stylu znanego większości Amigowców Chaos Engine (pisaliśmy już o niej w Nowościach). Akcja Xpedition, bo taką nazwę nosić będzie program, osadzona jest w kosmicznej bazie, której mieszkańcy odpierają ataki agresywnych Obcych. Zadaniem gracza będzie przeszukanie dziesięciu dużych poziomów. Przed wkroczeniem na pierwszy z nich staniemy przed trudnym wyborem – których kolonistów dołączyć do czteroosobowej drużyny. Do wyboru będzie dziesięć postaci (w tym dwa roboty), które można będzie uzbroić wedle swego uznania (w arsenale znajdziemy między innymi granaty, miotacze ognia, karabiny różnego typu, wyrzutnie rakiet itp.). W trakcie zabawy natkniemy się na terminale z danymi o poziomie, drzwi zamykane na klucz lub kartę, pułapki i inne tego typu urozmaicenia. Z tego krótkiego opisu wynika, iż Xpedition będzie połączeniem wspomnianego już Chaos Engine oraz nie mniej słynnego Alien Breeda. Wymagania: procesor co najmniej 020, 2 MB Chip, 1 MB Fast. Gra odpali się zarówno na Amigach wyposażonych w kości ECS, jak i AGA. (R2D2)

Nowa przygodówka

Grę przygodową przygotowuje nowa developerska grupa Aftertaste Productions. Program nosi nazwę Abducted i nawiązuje do takich produkcji, jak Monkey Island i Simon the Sorcerer. Akcja Abducted rozpoczyna się w niewielkiej wiosce Pomperville, a dzieje się to w roku 1734. Jeden z mieszkańców tej małej miejscowości, Slugbert Cramfish, zostaje porwany przez UFO. W otchłani kosmicznej spędza wiele lat, lecz w końcu powraca na Ziemię z zamiarem odwiedzenia rodzinnej wsi. Jego oczom ukazuje się dziwny widok: mieszkańcy Pomperville są przerażeni, a po dawnej sielance nie ma już śladu. Zdziwiony bohater dowiaduje się, iż miejscowością rządzi Vassago, wysłannik piekieł. Demon zamieszkał w ciele ojca Slugberta, a resztę jego rodziny zamienił w kamienne posągi. Jak zwykle bywa w grach tego typu, zadaniem głównego bohatera jest pokonanie tyrana i wybawienie mieszkańców rodzinnej wioski. (R2D2)

Aftertaste Productions: **http://www.hansica.se/aftertaste_productions**





Great Nations

Ukazało się kolejne demo gry nawiązującej do Cywilizacji. Głównym jej atutem ma być możliwość jednoczesnej gry kilku osób (także przez Internet). Demo znajdziecie w Internecie lub na naszym coverCD. (R2D2)

Great Nations: **http://gn.gameshock.com**





Co u Alive MediaSoft?

Wygląda na to, że wszystko w porządku. Nie dość, iż na luty przewidziano wydanie Putty Squad, to firma roztoczyła opiekę nad grupą tworzącą grę w stylu Dungeon Master. The Prophet wyróżnia się wysoką grywalnością oraz między innymi z powodu następujących zalet:

– całkowicie nieliniowa fabuła – możemy iść gdzie chcemy i kiedy chcemy ("idę tam, gdzie, idę..." – przyp. RB ;), a także podejmować się wykonania różnorakich misji, często nie związanych z głównym celem gry;

– 2000 lokacji umiejscowionych w miastach, kryptach, lochach, świątyniach i na cmentarzysku. Do tego dochodzi ponad 50 typów lokacji (między innymi tawerny, sklepy, gildie i temu podobne);

– zróżnicowani przeciwnicy, wyróżniający się odrębnymi zdolnościami i słabościami oraz sposobem walki;

– zróżnicowana broń – każdy rodzaj broni ma własną charakterystykę, na którą składają się między innymi siła rażenia, waga, rodzaj ran, jakie powoduje itp.;

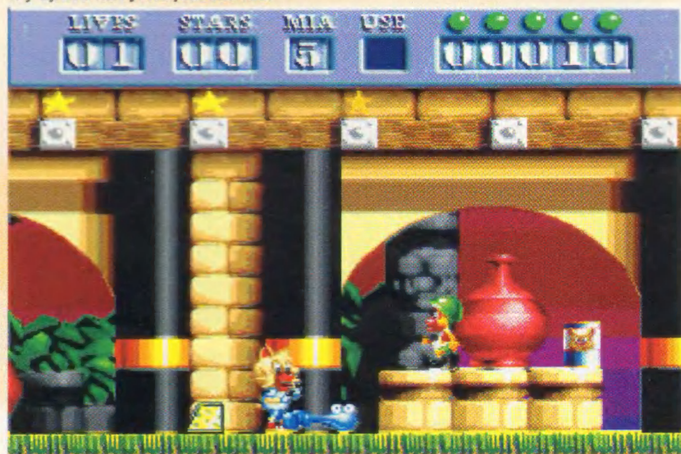
– unikatowy system uczenia się postaci – nasz bohater może podszkolić się w walce, czarowaniu, leczeniu lub podkradaniu przedmiotów innym uczestnikom gry.

The Prophet zostanie wydana w wersji dyskietkowej oraz na CD-ROMie i to jeszcze przed wakacjami.

Nieco więcej światła rzucono na powstającą grę Phoenix Fighters, o której mogliście przeczytać w zeszłym miesiącu. I tak: w grze na jednego gracza występować będą ukryte bonusy oraz gotówka, za którą można będzie dozbroić statek. Co ważne, ekwipunek przechodzić będzie z misji do misji. Co trzy misje będzie podawany kod, który pozwoli kontynuować grę od danego miejsca w razie utraty wszystkich żyć. Tryb na dwóch graczy będzie wyglądał podobnie do opisanego powyżej, z tym że będzie wymagał ścisłej współpracy zawodników. Dostępny będzie także tryb Gate Races, w którym celem gracza jest jak najszybsze pokonanie trasy. Aby nie było za prosto, należy pokonywać bramki w zadanej kolejności. Tryb ten będzie dostępny także dla dwóch graczy (cel - pokonać rywala). Kolejnym trybem będzie Gem Race, czyli wyścig na czas połączony ze zbieraniem wskazanych obiektów. Ostatni tryb, który najprawdopodobniej przysporzy najwięcej radości, to DogFight czyli regularna walka pomiędzy dwoma graczami.

Phoenix Fighters będzie zawierać około 200 poziomów (na które złoży się 80 misji dla jednego gracza, 50 misji dla dwóch zawodników, po 20 Gate i Gem Races oraz 40 poziomów dla rozgrywania walk 1 na 1). Do dyspozycji graczy będzie ponad 20 różnych pojazdów oraz 15 typów uzbrojenia. W trakcie zabawy napotkamy na wiele urozmaiceń, takich jak teleporty, drzwi otwierające się tylko przed jednym graczem, przejścia pozwalające przemieszczać się tylko w jedną stronę, ściany, które można zniszczyć i osłony odbijające strzały. Zapowiada się niezwykle ciekawie, gdyż to wszystko ma być wyświetlane z prędkością 50 klatek na sekundę (ale chyba nie na minimalnej konfiguracji, jaką stanowi Amiga z 020 i 1 MB Fast).

Na tym nie kończy się działalność Alive MediaSoft. Firma zajmuje się także dystrybucją gier Heretic, Hexen (czytaj dalej), Descent, Total Quake Conversions (zestaw nowych misji do Quake'a) oraz Abuse. Oprócz tego ludzie z Alive chcąc uczcić koniec tysiąclecia ogłosili ankietę na najlepsze gry powstałe kiedykolwiek na Amigę. Gry zostaną podzielone na kategorie (RPG, strzelaniny, przygodówki itp.). Programy, które zwyciężą w poszczególnych kategoriach, zostaną wydane ponownie (w limitowanych seriach). Oprócz tego, pośród uczestników ankiety zostanie rozlosowanych 14 nagród (jedna pierwsza, trzy drugie i dziesięć trzecich). ClickBOOM stworzył listę życzeń dotyczącą gier pecetowych, teraz mamy okazję wypowiedzieć się, które z amigowych przebojów chcielibyśmy ujrzeć na rynku jeszcze raz.



Heretic na Amigę!

Kolejna pecetowa gra – Heretic: Shadow Of The Serpent Riders – została przeportowana na nasze ukochane maszynki zaraz po tym, jak właściciele praw autorskich opublikowali jej kod źródłowy. Zdolni programiści nie tracili czasu i już w tej chwili możemy odpalić na swojej Ami kolejną doomopodobną strzelaninkę, której akcja toczy się w średniowiecznym świecie opanowanym przez bestie mordujące ludzi. Zwolennicy trójwymiarowej wyrzynki powinni zaopatrzyć się w pecetowy WAD do tej gry oraz jeden z kilku już powstałych engine'ów amigowego Heretica (są na Aminecie w katalogu game/shoot). (R2D2)

Shareware'owy WAD do Heretica:
http://www.tom.hurst.clara.net/heretic/heretic.lzx



Hexen także!



Hexen, sequel wspomnianego wyżej Heretica, także może przysporzyć nieco radości Amigowcom. Fabuła Hexena nawiązuje do poprzednika – zło przybyłe z innego wymiaru zagraża światu. Zagładzie zapobiec może jedynie trójka bohaterów: kleryk, mag oraz wojownik. Czy ocalą świat? To już zależy od Was. Na Aminecie (game/shoot) znajduje się kilka engine'ów Hexena, w tym wersja obsługująca koprocesor i PowerPC. (R2D2)

Wasted Dreams jeszcze raz

Gra, która pierwotnie miała nazywać się Wasted Dreams, później przemianowana na Distant Dreams, ostatecznie (?) ukaże się jako Distant Space! Wydawcy, Digital Dreams Entertainment, zapowiedzieli, iż gra już wkrótce ujrzy światło dzienne, gdyż obecnie znajduje się w fazie ostatecznych testów (podobnie było niegdyś z Napalmem, więc zapewne przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać). (R2D2)



Co dalej z Quake 2?

Jak donosiliśmy w ACS 1/99, firma Digital Images wystąpiła do ID o licencję na zrobienie amigowej wersji gry Quake 2 (tylko na PowerPC). Obecnie losy drugiej części AmiQuake'a leżą w rękach graczy. Ponieważ ludzie z ID Software krzyknęli nieco za wysoką cenę, firma Digital Images zmieniła taktykę. Poprzez zmasowaną akcję emailową (a jakże, jedni blokują drogi, inni ślą maile :) użytkowników Amigi chcą nieco zmiękczyć stanowisko ID i przekonać ją, aby sama wydała amigową wersję gry. Cóż, nic nie szkodzi spróbować. (R2D2)

Bandit Kings of Ancient China

Ostatnimi czasy na amigowym rynku brakuje nieco strategii. Pojawiły się ostatnio dwie bardzo dobre pozycje, ale dla maniakalnego stratega to stanowczo za mało. Nie oznacza to jednak, że trzeba siedzieć z założonymi rękami i czekać aż pojawi się coś nowego.

Od bardzo długiego czasu gram w strategię Bandit Kings of Ancient China, japońskiej firmy KOEI (to ta od Gengis Khana). Została stworzona w 1989 roku i ruszy na każdej Amidze z 1 MB RAM.

Grę rozpoczynasz wcielając się w jednego z herosów, którym marzy się tronik. Twoim zadaniem jest zawładnięcie większą częścią ówczesnych Chin (XII w) i pokonanie Gao Qiu (czerwonego, już wtedy chcieli tam rządzić). Jeśli nie zdążysz, kraj napadną barbarzyńcy z Zachodu (jak to brzmi). Grę możesz rozpocząć w jednym z czterech etapów (4 możliwe daty rozpoczęcia): im później, tym akcja jest bardziej rozwinięta i mniej czasu na skończenie gry. Oprócz walki z głównym wrogiem ludu, zmagasz się także z innymi herosami (oni też chcieliby wygrać).

Po zdefiniowaniu okresu rozgrywki wybierasz swojego bohatera (7 postaci do wyboru). Ustalasz mu parametry ciała i ducha, stopień trudności i do dzieła. Na początku musisz znaleźć sobie nie zajętą przez innego herosa prowincję i osiedlić się. Odtąd będziesz werbował innych ludzi do swojej armii, zarządzał prowincjami i walczył z przeciwnikami, aż uda Ci się wygrać z głównym bosem (na końcu poziomu :)).

Największą zaletą gry jest jej skomplikowanie. Każdego herosa w grze cechują odpowiednie współczynniki: siła, zręczność, inteligencja, bojowość i wiele innych. Niektóre z nich są podnoszone podczas rozgrywki przez wykonywanie poszczególnych zajęć, np. polowania, podróże itp. Dzięki temu każdy bohater ma unikatowe cechy, a w grze występuje ich grubo ponad setka. Od tych cech zależy Twoja skuteczność w walce. Co inteligentniejsi mogą rzucać ognistymi kulami, a geniusze używać magii. Te cechy są aktualne również na orce w czasie pobytu na prowincji. Oprócz tych cech wybrańcy mają też zdolności budowy statków i kucia broni.

Nie bez znaczenia jest też dyplomacja. Jeśli masz odpowiednią popularność wśród ludu, możesz zbratać się z podległym Ci bandytą albo przekupić cały klan, by przeszedł na Twoją stronę. A to tylko wierzchołek góry lodowej.

Wizualizacja gry nie jest genialna, ale i tak nie jest zła. Rzekłbym, że stoi na przyzwoitym poziomie (jak na 89 rok). Każda postać, z którą masz do czynienia, ma inną twarz, a rysunki miejsc są starannie wykonane. Jedynie można by się przyczepić do oprawy graficznej podczas walki. Oddziały są symbolizowane przez prostokąty, a plansza jest podzielona na hexy. Osobiście nie przeszkadza mi jednak takie rozwiązanie walki. Co do muzyki, też nie jest źle. Są cztery utwory przewijające się podczas całego roku (na każdą porę inna muza). Poza tym ważniejsze miejsca mają muzykę odpowiadającą klimatowi lokacji.

Grywalność jest genialna, u mnie gra plasuje się na drugiej pozycji zaraz po Civilization. Jest to jedyna gra strategiczna, jaką znam, w którą może grać aż siedem osób na jednym komputerze (niestety, połączenia przez sieć nie ma :)). Jeżeli gra się z kilkoma żywymi przeciwnikami, wtedy to oni się stają głównymi przeciwnikami (a czerwonego załatwi się przy okazji). Można zaczynać od zera albo mieć państewko z kilkoma herosami (to dla nowicjuszy). W grze występują także kobiety i nie tylko w roli kurtyzan — mogą także dowodzić wojskami. Rozgrywka może potoczyć na dziesiątki sposobów, a pozostali pretendenci do przejęcia władzy mogą narobić niemałego zamieszania.

Najlepsza część rozpoczyna się wtedy, gdy do walki przystępuje kilkoro ludzi (najlepiej od dwóch do czterech, nie trzeba tyle czekać na swoją kolejkę). Wtedy emocje są większe: zawieranie i zrywanie sojuszy, bluzgi itp.

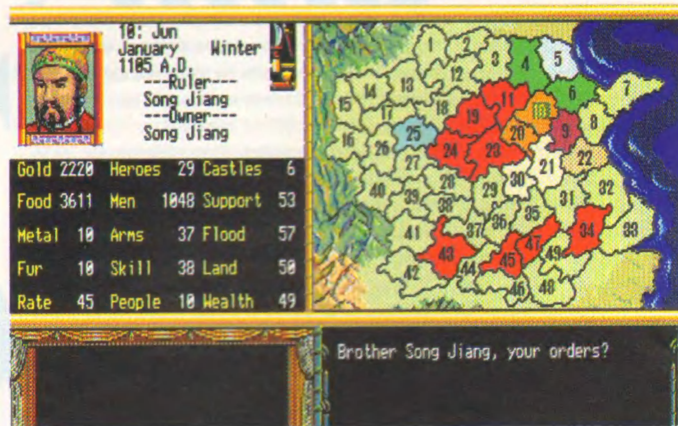
Choć w Bandit Kings of Ancient China gram od pięciu czy sześciu lat, jeszcze teraz lubię w nią popykać, zwłaszcza w rywalizacji z innymi strategami. Jest to niewątpliwie najlepsza produkcja KOEI wydana na Amigę. Według mnie jest to pozycja obowiązkowa dla każdego, kto chce nazywać się prawdziwym strategiem komputerowym. Zatem do dzieła – trzeba zaprowadzić porządek w Chinach ;).

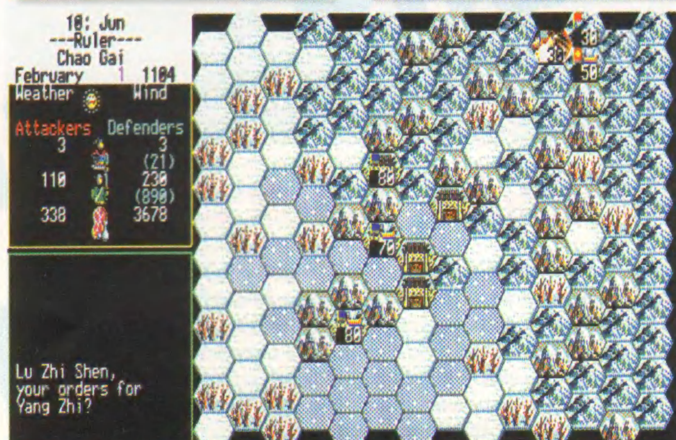
Nixodus/Fordon
(Nicola Piotrowski)
nixodus@delta.ii.tuniv.szczecin.pl

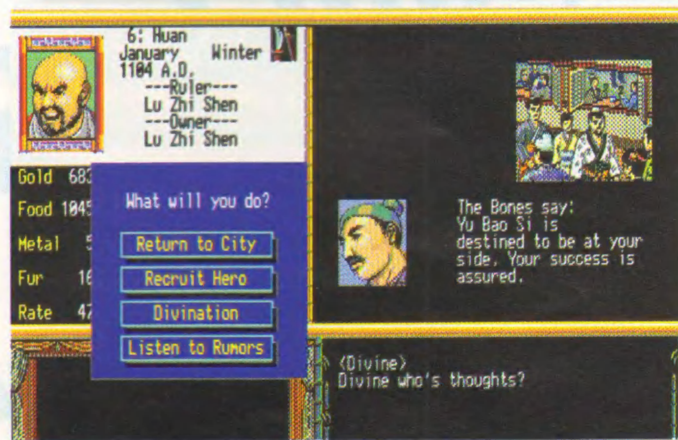
PS. Żeby było jeszcze milej, gra pracuje pod systemem i da się zainstalować na twardzielu.











Spirit of Excalibur



Dziewięć lat temu firma Virgin uraczyła nas grą nawiązującą do chyba najbardziej znanej na świecie legendy.

Czy ktoś kiedyś słyszał o Rycerzach Okrągłego Stołu i pewnym mieczu, który się gdzieś zapodział? Mam nadzieję, że ta legendarna historyjka nie jest obca naszym kochanym Czytelnikom ;). W tej grze wcielasz się w rycerza zwanego Constantine. Na początku musisz dotrzeć do zamku Camelot. Od tej pory możesz dowodzić także pozostałymi Rycerzami Okrągłego Stołu, jacy się znajdują w zamku. Twoim celem jest zebranie jak największej liczby sprzymierzeńców i pokonanie wszystkich wrogów.

W SoE występują także elementy przygodowe. Podczas wędrówek po Anglii spotykasz różnych ludzi, którzy mogą Ci udzielić informacji. Zbierasz przeróżne przedmioty, które dają korzyści, niejednokrotnie podczas walki.

Starcia mogą odbywać się między poszczególnymi rycerzami, lecz trudno to nazwać pojedynkiem, bo może walczyć trzech przeciwko jednemu. Dodatkowo można wspomagać się magią. Inaczej wyglądają bitwy, w których uczestniczą całe armie. Tutaj mamy do dyspozycji rycerzy, żołnierzy oraz naszych herosów. Tu także można używać magii. Najważniejszy w grze jest czas: trzeba się spieszyć, aby nie obudzić się z ręką w nocniku.

Grafika w grze jest dobra. Warto zaznaczyć, że SoE została zrobiona prawie dziesięć lat temu. Z dźwiękiem jest trochę gorzej, ale da się wytrzymać.

Rozwiązanie sterowania jest podobne do tego z gry War in the Middle Earth. Da się grać z dyskietek, jednak proponuję zainstalować na twardzielu (gra ma instaler), bo w przeciwnym przypadku czeka nas „dyskoteka".

Spirit of Excalibur ruszy na każdej Amidze z 1 MB RAM. Pomimo wieku, gra wygląda przyzwoicie i grywalność stoi na dobrym poziomie. Przyda się podstawowa znajomość języka angielskiego, to bardzo ułatwia grę.

Nixodus/Fordon (Nicola Piotrowski)













Santa Monica Football Club

Oto pierwszy produkt ze „stajni" zwanej dumnie Frey United Software.

			Widzew Łódź					
1.	Marcin	WOJNECKI	POL	G	2	93	25 l.	- w składzie -
2.	Mariusz	KOSTRZEWA	POL	G	5	82	18 l.	
3.	Jan	KOSTRZEWA	POL	D	8	88	21 l.	- w składzie -
4.	Jewgiennij	CHARIACZIOW	RUS	D	9	93	30 l.	- w składzie -
5.	Grzegorz	OZIMEK	POL	D	2	81	23 l.	- w składzie -
6.	Andrzej	PIAK	POL	D	2	88	23 l.	- w składzie -
7.	Adam	PRUCHEńSKI	POL	D	9	83	26 l.	
8.	Dariusz	LIS	POL	M	9	75	31 l.	- w składzie -
9.	Jacek	DZIEDZIC	POL	M	9	80	35 l.	
10.	Jan	PLEśNIEROWICZ	POL	M	2	89	28 l.	- w składzie -
11.	Piotr	ZIółKOWSKI	POL	M	2	93	18 l.	- w składzie -
12.	Marcin	WIECZOREK	POL	M	7	93	30 l.	
13.	Krzysztof	RYDEL	POL	M	4	78	21 l.	- w składzie -
14.	Grzegorz	TOMZIńSKI	POL	M	3	97	24 l.	- w składzie -
15.	Jan	PIAK	POL	A	2	75	27 l.	
16.	Jacek	SZAWROW	POL	A	2	91	29 l.	- w składzie -

MINIMENEDŻER

Santa Monica FC jest menadżerem piłkarskim, jednak zdecydowanie różni się od PSV, opus magnum Adama „Freya" Barczyńskiego. Jest to program dużo mniej złożony, a rozgrywka jest bardzo uproszczona, przez co nie trzeba być wybitnym znawcą piłki nożnej oraz gier z gatunku, do którego należy Santa Monica FC, aby czerpać przyjemność z grania. Opisywany program pozbawiony jest statystyk, głębokich analiz w kilku przekrojach czy rozbudowanego wątka finansowego. Założeniem tego minimenedżera jest prostota i przystępność. Dzięki temu można go polecić graczom, którzy chcieliby przejść ze świata strzelania do kosmitów i obijania twarzy przeciwnikom do krainy myślenia i klikania myszka.

BOGACTWO

Pomimo swojej prostoty program jest niezwykle bogaty w dane. Do wyboru mamy cztery wersje językowe: polską, angielską, niemiecką i teksańską, przy czym ta ostatnia jest żartem, ukłonem w stronę osób dociekliwych (lub po prostu ciekawskich), co już zwiastuje solidność autora (przypomnijcie sobie Sambę WC - tam nie uświadczysz nawet pełnej wersji angielskiej). Drugim przejawem bogactwa jest liczba lig: 12! Przy czym w przypadku każdej z nich występują faktycznie 4 tabele: amatorska, trzecia, druga i pierwsza, choć w przypadku różnych państw ten podział i nazewnictwo mogą być różne. Możemy włączyć się do rozgrywek ligi angielskiej, holenderskiej, polskiej, belgijskiej, włoskiej, hiszpańskiej, niemieckiej, francuskiej, szkockiej lub też lig nierzeczywistych: Necom, Frey Utd i generowanej (w przypadku dwóch pierwszych lig nierzeczywistych mamy do czynienia z prawdziwymi zespołami z kilku europejskich państw, pogrupowanymi wedle uznania autora, natomiast w lidze generowanej komputer tworzy nazwy drużyn zestawiając losowo dobrane człony nazw, przez co powstaje np. FC Kraków czy Amica Kijów). Znów przypomnijcie sobie możliwości, jakie w tym miejscu oferowała Samba WC...

PROSTOTA

Prostota tyczy się zarówno rozgrywki, jak i oprawy graficznej i muzyczno-dźwiękowej. Zacznijmy od rozgrywki. Po wyborze ligi oczekujemy wyboru drużyny i... a jak brzmi tytuł gry? Santa Monica Football Club, gdyż tym klubem piłkarskim zarządzamy, niezależnie od ligi, w jakiej przyjdzie nam się zmagać. Naszą wędrówkę na szczyty zaczynamy w najniższej lidze. Musimy zatrudnić trenera, masażystę i skauta (jeżeli chcemy otrzymywać nowe oferty transferowe), wybierając odpowiednich ludzi na rynku. Teraz ustawiamy zawodników na odpowiednich pozycjach, co nie jest trudne, gdyż w programie wyróżnione zostały jedynie pozycje bramkarza (G), obrońcy (D), pomocnika (M) i napastnika (A). Podczas doboru piłkarzy kierujemy się ich wiekiem, umiejętnościami (od 1 do 10), aktualną formą (od 40 do 100) oraz średnią ocen (wystawianych po każdym meczu). Powyższe charakterystyki są jedynymi podstawami do podjęcia decyzji o wystawieniu składu, przez co wybór jest dość prosty (samemu właściwie decydujemy jedynie o formacji drużyny, czyli liczbie obrońców, pomocników i napastników oraz o granicy – kiedy lepiej jest wystawić zawodnika o niższych umiejętnościach, ale wyższej formie).

	Węgry - I LIGA - 4. kolejka		
Ferencvaros Budapeszt	-	DVSC Debreczyn	[illegible]
MTK Budapeszt	-	ZTE Zalaegerszeg	[illegible]
Samsung FC Vac	-	Ujpest TE Budapeszt	[illegible]
Gazszer FC Agard	-	Diosgyöri FC Miszkolc	[illegible]
BVSC Budapeszt	-	Haladas Szombathely	[illegible]
Kispest-Honved Budapeszt	-	SBSE Siofok	[illegible]
Videoton Szekesfehervar	-	Nyiregyhazi FC	[illegible]
BEFC Bekescsaba	-	Vasas Casino Budapeszt	[illegible]
Dunaferr SE Dunajvaros	-	ETO Gyor	[illegible]
	1. Vasas Casino Budapeszt 18 pkt.		
	Włochy - SERIE A - 4. kolejka		
Inter Mediolan	-	Sampdoria Genua	[illegible]
AC Fiorentina	-	Lazio Rzym	[illegible]
AC Parma	-	Juventus Turyn	[illegible]
FC Bologna	-	AS Bari	[illegible]
AC Milan	-	Piacenza FC	[illegible]
Vicenza Calcio	-	Empoli FC	[illegible]
Salernitana SS	-	Cagliari Calcio	[illegible]
AC Venezia	-	Udinese Calcio	[illegible]
Perugia Calcio	-	AS Roma	[illegible]
	1. AS Roma 12 pkt.		

Po ustaleniu składu włączamy się do rozgrywek ligowych i pucharowych (puchar krajowy, ewentualnie jeden z pucharów europejskich). Przebieg meczu jest uproszczony – na ekranie wyświetlany jest upływający czas i zachodzące ważne wydarzenia (bramki, kontuzje, kartki). Naciśniecie prawego klawisza myszki przenosi nas na ekran ustawień zawodników, przy nazwiskach których widnieją oceny za dany występ. Tam też możemy dokonać zmian w składzie i ustawieniu.

Celem gry jest oczywiście zdobycie mistrzostwa kraju oraz pucharu mistrzów, co możemy osiągnąć systematycznie budując drużynę i zdobywając wsparcie od sponsorów. Za zarobione pieniążki (których zawsze jest mało) możemy kupić nowych zawodników (korzystając z listy transferowej). Możemy (i powinniśmy) sprzedać najsłabszych zawodników, a gdy nikt nie chce ich kupić (patrz górna lista zapytań ofertowych) – dać im możliwość odejścia z klubu (wolny transfer). Oszczędzamy wówczas na ich pensjach.

Ponieważ finanse to także utrzymanie stadionu i wpływy z biletów, należy zastanowić się, jaka powinna być jego wielkość. Zmniejszenie liczby miejsc na stadionie pozwoli zaoszczędzić nieco pieniędzy, ale gdy kibice zaczną masowo przychodzić na mecze (a to się zdarza), stadion może okazać się zbyt mały, więc ostrożnie z redukcją pojemności.



GRAFIKA I...

Grafika jest w niskiej rozdzielczości i liczbie kolorów (ECS). Nie uświadczymy tam fajerwerków, gdyż wykonanie jest skromne, ale staranne (autor postawił na przejrzystość). Warto zwrócić uwagę na dobrane tematycznie podkłady (skanowane zdjęcia). Jeżeli chodzi o stronę dźwiękową, to jej nie ma. Zero sampli czy muzyczek. Jednym się to spodoba, innym nie – jest tak i już. Zawsze można włączyć sobie muzyczkę z ulubionej płyty CD.

PODSUMOWANKO

Grę Santa Monica FC można potraktować jako rozgrzewkę przed PSV. Jest prosta wcale nie dlatego, że autora nie było stać na więcej – po prostu takie było założenie. A kto myśli inaczej, niech poczeka na recenzję PSV w następnym numerze.

Santa Monica FC jest freeware i ruszy na każdej Amidze z twardym dyskiem. Gra jest napisana w AMOSie.

Artur „R2D2" Frankowski

Super Bubble Remix

Czy wiecie, że duchy mają dusze? Tak przynajmniej twierdzą autorzy shareware'owej gry Super Bubble Remix nawiązującej do powstałego w 1987 roku pierwowzoru, jakim był komercyjny program Bubble Ghost.

HISTORIA PEWNEGO DUSZKA

Grupa Anonym Software, twórca opisywanego programu, twierdzi iż każdy duch ma swoją duszę, która zamknięta jest w cienkiej bańce. Ciekawe, co dzieje się, gdy bańka pęknie? Duch chyba nie umiera, bo czym staje się po tak przykrym wydarzeniu? Ale zakończmy te filozoficzne rozważania.

Bohaterem Super Bubble Remix jest sympatyczny duch o imieniu Bubble. Jak w przypadku każdego przedstawiciela tego „gatunku", jego dusza znajduje się w bańce. I nie byłoby w tym nic dziwnego czy niepokojącego, gdyby nie fakt że Bubble zapragnął opuścić zajmowany dotychczas lokal – stare zamczysko Von Blubba – po tym, jak nowy właściciel ruin zapragnął otworzyć w nich hotel. Nasz bohater ma jednak niewielki problem – zamczysko pełne jest przeróżnych kreatur oraz pułapek, których zadaniem było odstraszanie poszukiwaczy skarbów. Ukryte mechanizmy nie ułatwiają wędrówki w poszukiwaniu wyjścia.

W tym momencie wkraczasz Ty, Szanowny Czytelniku. Twoim zadaniem jest przeprowadzić Bubble poprzez korytarze i komnaty zamczyska wraz z towarzyszącą mu bańką.

DMUCHANIE NA EKRANIE

Charakterystyczny dla Super Bubble Remix jest system sterowania poczynaniami głównego bohatera. Odłączcie joye, bowiem cała gra obsługiwana jest przy pomocy myszki. Duchem kierujemy przemieszczając jego sylwetkę w wybrany fragment ekranu, zupełnie jak gdybyśmy kierowali pointerem. Przyciskami myszki obracamy sylwetkę duszka odpowiednio: prawym – zgodnie z ruchem wskazówek zegara, lewym – w przeciwną stronę.

Jak przesunąć bańkę? W najbardziej delikatny sposób: dmuchając. Po naciśnięciu spacji Bubble nabiera powietrza w płuca (czy anatomia duchów zgodna jest z ludzką?) i dmucha. Naturalnie, im dłużej przytrzymamy spację, tym „chuch" będzie dłuższy (ale nie należy przesadzać, gdyż Bubble może się zakrztusić, nabierając przy tym krwistej barwy. Dzieje się tak, gdy wskaźnik Breath zapełni się do końca). Ważne jest także zachowanie odpowiedniej odległości od baloników. Gdy chcemy przesunąć go nieznacznie, musimy dmuchnąć krótko i ze znacznej odległości.

Przemieszczanie bańki nie należy do najłatwiejszych zadań, gdyż na drodze staje nam mnóstwo przeszkadzajek: kolce, świeczki, lasery, różnego rodzaju stworzonka (pełzające, skaczące, latające). W wielu przypadkach trzeba przełączyć jakąś dźwignię, zdmuchnąć płomień itp., gdyż bez tego dalsza wędrówka jest niemożliwa.

OPRAWA

Gra jest dopracowana (jej stworzenie zabrało autorom 3 lata). Grafika, choć ECSowa, jest przyjemna i dość kolorowa (no, może z wyjątkiem dwóch przypadków, ale o tym zaraz). Podstawowa rozdzielczość to lores, można jednak włączyć interlace, przez co piksele są o połowę niższe, a obraz spłaszczony.

W jednym z trybów wyświetlania obrazu (a są trzy), a mianowicie Gameboy, grafika wyświetlana jest w trybie hires laced, a pole gry nie zajmuje całego ekranu i jest umieszczone pośrodku. W pozostałymi trybami są Normal i Old Movie. Ten ostatni charakteryzuje się tym, iż grafika jest w odcieniach szarości. W trybie Gameboy paleta także jest inna, bardziej monochromatyczna niż w przypadku trybu Normal.

Jeżeli chodzi o oprawę dźwiękową, to w grze występuje jeden moduł i nieco zbyt mało (moim zdaniem) dźwięków. Możliwe jest zarówno słuchanie muzyki (3 kanały), jaki i efektów dźwiękowych (1 kanał). Jeżeli w skupieniu się przeszkadza nam melodyjka, możemy włączyć same dźwięki (na 4 kanałach) lub ciszę (dźwięki ciszy także na 4 kanałach :).

PODSUMOWUJĄC

Ciekawy pomysł (choć odgrzany po ponad dziesięciu latach) i dobre wykonanie to recepta na sukces. Choć gra jest momentami nieco trudna (osoby nadpobudliwe powinny przygotować sobie coś miękkiego do uderzania ręką, głową, myszką – niepotrzebne skreślić), rozgrywkę ułatwia system kodów podawanych co kilka plansz.

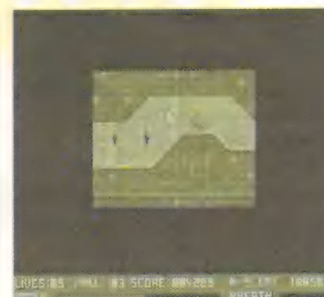
Na zakończenie warto dodać, że SBR została napisana w AMOSie, o czym dowiedziałem się czytając dokumentację. Gra mimo statusu shareware nie ma żadnych ograniczeń.

Wymagania: OCS/ECS, 020+, 1 MB Chip, 1 MB Fast, HD (ok. 1,2 MB) lub dyskietka sformatowana pod FFS z popakowanymi implodererem plikami (patrz dokumentacja).

Miłego dmuchania życzy

Artur „R2D2" Frankowski









Oblicza Quake'a

Wybuliłeś kasę na Quake'a, a tu po kilku zarwanych nocach widzisz Happy End i listę płac. No co jest? Chciałbyś więcej? No to już...



Nie da się ukryć, że Quake jest grą z górnej półki. Grafika, muzyka, engine (?), projekty leveli, no i ten niesamowity momentami klimat zadecydowały w dużej mierze o popularności tej gry na różnych platformach, w tym i na Amidze. Quake ma pewną wspaniałą cechę, która stawia go na zdecydowanie wyższej pozycji niż inne amigowe gry: QuakeC. A cóż to takiego? Można to określić jako wewnętrzny język programowania, dzięki któremu możemy samemu dodawać nowe opcje do gry. Ba, co więcej możemy tworzyć zupełnie nowe gry! Z tej furtki uchylonej przez ID Software skorzystało już wielu producentów, tworząc nowe levele bazujące na wspomnianym produkcie lub też diametralnie od niego różne. Jest rzeczą istotną, że uzyskane w ten sposób nowe zestawy są niezależne od platformy sprzętowej. Możemy z nich skorzystać zarówno na Amidze, pececie jak i Macu.

No dobra, my tu gadu gadu, a nastąpił nieoczekiwany koniec tematu „Jaki to Quake jest gites" i trzeba wziąć na blat co ciekawsze dodatki do Kleja. Pierwsze koty za płoty i na początek pójdzie...

AIR QUAKE

I to ma być Quake?!! Toż to jakiś, że tak powiem, symulator! Nie widać żadnych giwerek tylko takie jakieś latawce. O! A kto tu zaparkował ten czołg! No tak, AirQuake dosyć odbiega od typowego wizerunku strzelaniny FPP. Nie użyłbym tu też określenia symulator. Latasz sobie po prostu różnymi obiektami latającymi, ewentualnie jeździsz jeżdżącymi i... Oczywiście tak! Strzelasz! Grzejesz we wszystko, co się rusza! Na początku musisz wybrać rodzaj pojazdu. Mamy tu kilka rodzajów samolotów, począwszy od myśliwca, poprzez samolot myśliwsko-bombowy, szturmowy, cicho-ciemny (Stealth), po jakiś tam eksperymentalny wynalazek. Aha, jest jeszcze helikopter. Spotkasz tu także różne wyrzutnie pocisków kierowanych, czołg, samochód opancerzony i poduszkowiec. Wszystko świetnie i w ogóle OK, tylko że sposób zachowania się takich np. samolotów w grze jest delikatnie mówiąc niezgodny z zasadami fizyki, dlatego nie zdziw się akrobacjami, jakie będziesz w stanie wycisnąć na tych maszynach. Pojazdy jeżdżące, świetnie za to nadają się do pokonywania dajmy na to schodów – ubaw po pachy!

Tak, wiem, zaczynam się czepiać. Teraz trochę o grze. Jak już wspomniałem na początku, musisz określić, jakim pojazdem chcesz kierować. To ważny etap i warto się w tym miejscu trochę zastanowić, gdyż każdy z nich inaczej się „prowadzi" i jest inaczej uzbrojony. Możliwa jest jednak zmiana pojazdu podczas gry - do tego celu służą rozsiane tu i ówdzie punkty napraw (przy okazji, można się w nich trochę „podleczyć"). Na początku najwięcej problemów jest ze sterowaniem, gdyż nie da się tu wykorzystać nawyków i zachowań wyuczonych podczas gry w oryginalnego Quake'a, ale co tam – ćwiczenie czyni mistrza, pamiętajcie.

http://tyr.nimad.fi/fullmoon

ALIENS

Obcy znowu rozrabiają! Ripley nie wykosiła jeszcze tego całego towarzystwa, więc do akcji wkraczasz (tadaam) TY! Nie da się ukryć, że seria Aliens to dość wdzięczny temat do przerobienia na grę komputerową, tak jak w tym przypadku. Aliens for Quake udostępnia Ci prawie cały arsenał rodem z filmu – znajdziesz tu różnego rodzaju karabiny, obrzyna, granatniki, miotacz ognia i... wykrywacz ruchu! Nie muszę chyba dodawać, że broń wydaje identyczne odgłosy, jak na srebrnym ekranie.

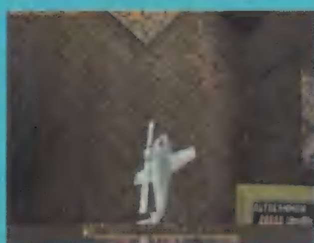




Twórcy tego dodatku nie trzymali się jednak sztywno kanwy filmu i aby uatrakcyjnić (??) rozgrywkę wprowadzili kilka własnych rozwiązań. Najdziwniejszym bodajże jest wprowadzenie do panteonu Twoich przeciwników androidów a'la Bishop! Trochę to dziwne, że on i jego klony są nie po tej stronie barykady, co trzeba. Wśród innych przeszkadzających w ukończeniu gry postaci znajdziesz także zainfekowanych obcymi zarodkami marines, latające droidy (?), no i oczywiście samych Obcych. Co do nich, to jest ich kilka rodzajów: począwszy od jaj, z których wylęgną się nowe osobniki (rozwalaj je na miejscu, bo jak wykluje się z nich Obcy i podrośnie, to...), poprzez Facehuggers (małe, szybkie i zwinne, fajnie wyglądają na twarzy ;), Chestbursters (wylęgające się z ciał zainfekowanych marines), Alien Warriors (wojownicy), Xenomorfs, aż po królową obcych.

Co do samej rozgrywki, to pierwszą rzeczą, którą zobaczysz po odpaleniu gry, jest... ciemność. To chyba najmroczniejsze levele do Quake'a! Rozumiem: klimat, te sprawy, ale czasami naprawdę nic nie widać, więc trzeba marnować amunicję, żeby trochę rozjaśnić mrok (przy okazji możemy ściągnąć sobie na kark przeciwników). Ciekawym rozwiązaniem jest wykorzystanie pomysłu automatycznych karabinów strzelających do wszystkiego, co się rusza (dosłownie! Tak jak w pełnej wersji Aliens!). Pierwszy raz trochę się na tym pomyśle przewiozłem, gdy nieświadom niebezpieczeństwa zauważyłem majaczące w oddali (te ciemności...) sylwetki dwóch karabinów. Myślę sobie – no-

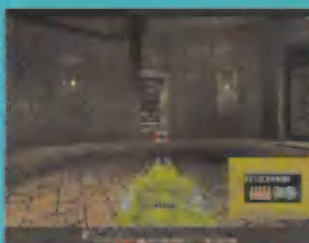
AirQuake



Akrobacje śmigłowcowe...



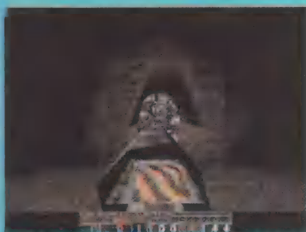
...akrobacje niewykrywalne...



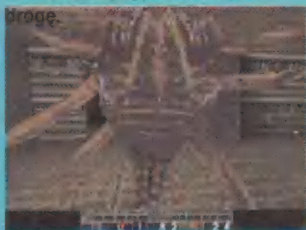
...oraz jazda czołgiem środkiem

Aliens


Widzę ciemność, ciemność


Jakiś wredny typek blokuje mi drogę.


Uważaj! Szarżujący Facehugger!


No cóż, zaczynam grę od

Quake Rally


Zapinamy pasy i w drogę!


Teraz nie ma wątpliwości, że to QRally.


Oops, niewiele brakowało.


Przypomina to jazdę kolejką w



we giwerki – podszedłem bliżej i... Zaczynałem level od początku (swoją drogą, fajna sprawa ta reinkarnacja).

Innym zagadnieniem jest klimat gry. Idziesz. Ciemno. Prawie nic nie widać. Wtem słyszysz z tyłu cichy szmer biegnącego Facehuggera! Odwracasz się, łapiesz już za spust, ale za sobą nic nie widzisz. Wtem na Twojej twarzy wyrasta piękny Facehugger, i... wiadomo – reinkarnacja. Czasami jest jeszcze fajniej – otwierasz jakieś drzwi i... znowu coś przyssało Ci się do twarzy.

http://www.student.nada.kth.se/ñv91-gta/quake/

QUAKE RALLY

Ten dodatek, podobnie jak AirQuake, zmienia Twoją ulubioną grę w zupełnie coś innego. Tym razem pora na... wyścig samochodowy! Panie i panowie, na scenę wjeżdża Quake Rally!

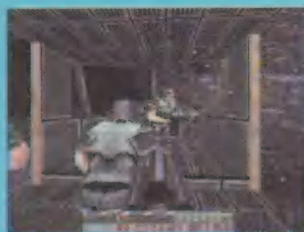
Dodatek do Quake'a bez Broni?! Nie, nie, spokojnie, Bronisława tu jest. Masz tu do wyboru różne pukawki – ma się rozumieć (jak mawiał miś Uszatek) także rakiety oraz miny. Wszystko to po to, by zrobić kuku swym przeciwnikom, przywdziać wieniec laurowy i wylać na maskę auta zawartość butelki szampana. Jeśli nie korzystasz z trybu multiplayer, ścigasz się sam ze sobą (to podobno wyrabia charakter). Na dłuższą metę byłoby to jednak straaasznie nużące, więc autorzy dla single playerów przewidzieli czasówki, czyli nie zmieścisz się w przewidzianym limicie czasowym – wylatujesz w powietrze (dosłownie!).

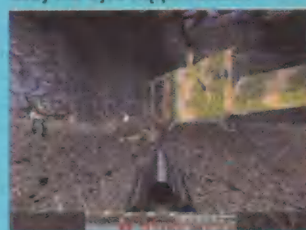
Do wyboru masz kilka różnych samochodów, wśród których znajdziesz: Commodore (hmm...), BMW Z3, brykę z napędem 4x4 i inne wynalazki – w sumie osiem. Do pełni szczęścia możesz przybliżać i oddalać widok z kamery oraz wybrać jeden z trybów pokazywania samochodu.

W Quake Rally jeździ się bardzo szybko. Wymusza to fakt, że MUSISZ wygrać, bo jak nie, to zostaniesz zdetonowany!

Soldier Of Fortune


Żeby nie było wątpliwości...


Na moment przed akcją.

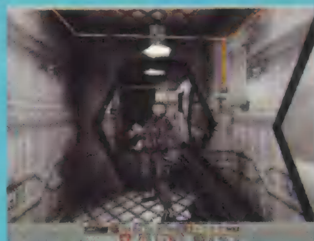

Na moment po akcji.

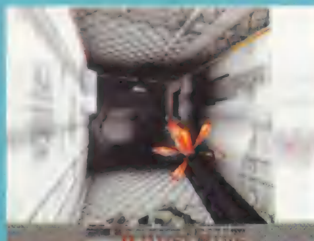

Tylu na jednego?

SOLDIER OF FORTUNE

Kolejny dodatek na podstawie filmu. Tym razem chodzi o serial TV o tytule jak w tytule. Trzeba przyznać, że wnosi trochę świeżej krwi do Quake'a. Zaczyna się sekwencją lotu helikopterem, którym Ty i Twoi kompani (sterowani przez komputer) lecicie wykonać misję w jakiejś dżungli. Gdy śmigłowiec zbliża się do miejsca lądowania,

Tomorrow Never Dies


Przybywam z tajną misją...


...jej zasady nie są zbyt


...trzeba rozwalić wszystko co się

dostaje się w huraganowy ostrzał z broni maszynowej. Gdy maszyna dotyka ziemi, załoga wyskakuje na zewnątrz i rozpoczyna się chaotyczna strzelanina. W pewnym momencie nie wiadomo kto swój, a kto wróg. Nie mając innego wyjścia także Ty przyłączasz się do walki i odtąd zaczyna się dla Ciebie Soldier Of Fortune.

Walki toczą się tu w górach, po których poruszasz się wyżłobionymi w skale tunelami, wąskimi, górskimi dróżkami i mostami nad przepaścią. Słowem: Kambodża. Walczysz także w różnych wioskach, których jedynymi mieszkańcami są uzbrojeni po zęby żołnierze i zaciekłe dobermany. Co do uzbrojenia jakim dysponujesz, to powiem tylko jedno – standardowe klamki znane z Quake'a. No cóż, trochę szkoda, a do tego te pchające się pod nogi miny... Ale w sumie jest wesoło i ten dodatek na pewno przypadnie Ci do gustu.

http://www.netshop.net/heil/

Tommorow Never Dies

Jeszcze jeden dodatek na podstawie filmu! Tym razem wcielasz się w postać nie byle kogo, tylko słynnego agenta 007, niejakiego Jamesa Bonda! No cóż, osobiście nie darzę tej serii sympatią, ale w wydaniu quake'owym czemu nie.

Odpaliłem gierkę i znalazłem się w wodzie po pas wraz ze spluwą (notabene z tłumikiem) i majchrem za pasem. Wygramoliłem się z tej wilgoci wprost na jakiegoś pana plującego w moją stronę ołowiem. No to ja go tą spluwą (notabene z tłumikiem) i już. Wgramoliłem się następnie w jakieś drzwi i tu wychodzi szydło z worka. Czy pójdziesz w lewo, czy w prawo, nie ma znaczenia – ta gra jest niestety symetryczna (?!), klaustrofobiczna (wąskie korytarzyki, identyczne pokoiki), niedopracowana i już. Szkoda czasu.

Malice

Na deserek dodatek tym razem już komercyjny. Można by powiedzieć: niestety, choć z drugiej strony można powiedzieć: na szczęście. Jest to bowiem NAJLEPSZY i najbardziej DOPRACOWANY dodatek do Quake'a w jaki grałem! Dla mnie osobiście jest on lepszy niż oryginalny Quake! To, co rzuca się w oczy po odpaleniu gry, to barwy. Ta gra jest po prostu kolorowa, a nie szarobura, jak jej pierwowzór.

Tym razem akcja przenosi się w nieokreśloną bliżej przyszłość. Po przejściu pierwszego, wprowadzającego levelu pojawia się... intro, nie jest to jednak animacja, lecz wizualizacja z wykorzystaniem engine'u gry. W Malice stajesz się najemnikiem wykonującym mokrą robotę dla B.O.S.S.a. Ponieważ B.O.S.S. jest cwaniakiem, a przy tym jest skąpy, więc ciągle odmawia Ci całej zapłaty za zleconą robotę. Ty cierpliwie wykonujesz jego polecenia, gdyż nie chcesz spotkać jego goryli w jakimś ciemnym zaułku. W końcu, gdy dowiadujesz się, że B.O.S.S. kazał Cię wyeliminować, strzela Ci nerw i zaczyna się naprawdę ostra rozgrywka.

Pewnym novum w stosunku do oryginału jest możliwość obserwowania bohatera z perspektywy osoby trzeciej (a'la Tomb Raider), chociaż konserwatyści mogą włączyć sobie widoku „z oczu". Wszystko to klawiszem [E]. Kolejną nowością jest możliwość korzystania z pojazdów (!), a także z przedmiotów (a nie tylko z giwerek). Spotkasz tu:

- Hoverboard – rodzaj latającej deskorolki (jesteś w stanie szybciej się przemieszczać, lecz masz utrudnione celowanie).
- Probe – to rodzaj zdalnie sterowanej sondy przydatnej przy penetracji terenu.
- Parachute – czyli po prostu spadochron (przydaje się np. przy skoku z wieżowca ;).

Butla z tlenem – dłużej wytrzymujesz pod wodą.

Do przełączania ekwipunku użyj klawisza [Y], a do skorzystania z wybranego przedmiotu – [U]. Co do pojazdów, to do Twojej dyspozycji pozostaje MiniSub – rodzaj małego batyskafu (jak zapewne się domyśliłeś, sporo akcji dzieje się tu pod wodą).

No a teraz znowu trochę o Broni ;). O, tu to jest w czym wybierać. Od zwykłego pistoletu, poprzez UZI, granatniki, wyrzutnie rakiet, po różnego rodzaju ciężkie, szybkostrzelne karabiny i spluwy plujące ładunkami energii. Niektóre gatunki klamek należy co pewien czas przeładować (klawisz [R]).

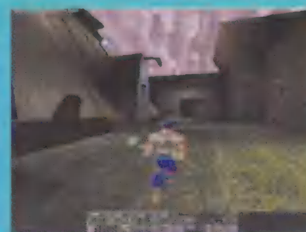
Odnośnie przeciwników: spotkasz tu pałętających się to tu, to tam żołnierzy, zwisających na linach desperatów (pamiętaj – patrz także w górę!), kolesi z miotaczami ognia, klony Lary Croft (potrafią się skubane teleportować i szybko mogą się znaleźć za Tobą), płetwonurków, drapieżne rybki, potężne roboty kroczące (bardzo odporne, potrafią od niechcenia rozdeptać delikwenta), latające spodki i oczywiście na końcu samego B.O.S.S.a.

Malice to naprawdę bardzo interesująca pozycja. Futurystyczny wystrój korytarzy, ciekawe uzbrojenie, zróżnicowani przeciwnicy i sporo ciekawych pomysłów. Np. taki – na jednym z ostatnich leveli znajdujesz się w dyskotece, gdzie na specjalnych platformach tańczą skąpo odziane niewiasty w rytm łupania w stylu techno. Sam widzisz, że to trochę w stylu Duke Nukem 3D, ale za to wszystko jest w prawdziwych trzech wymiarach. Polecam. Uwaga: Malice dostępna jest jeszcze gdzieniegdzie w sklepach!

http://www.qamalice.com

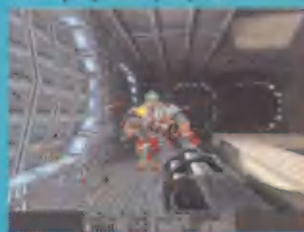
Malice


Wkraczamy w świat Malice.

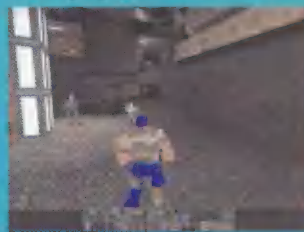

Widok zza bohatera.

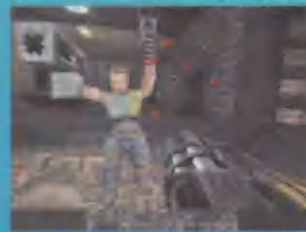

Trochę się koleś podjarał.

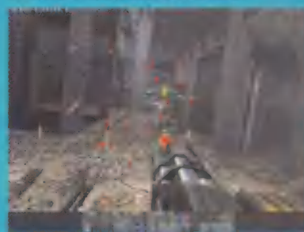

Pan z miotaczem. Palacz z


Tak mi przykro...


Spadochron czasami się przydaje.


Znowu widok zza bohatera.


Co tu robi Lara Croft?


Niszcz latające spodki!


Batyskafem jazda bez trzymanki.

Ostatni akapit

Jak widzisz, po skończeniu Quake'a masz do wyboru wiele nowych, interesujących dodatków, które czynią z niego zupełnie inną grę. Opisałem tylko niewielką ich część; jest tego bardzo dużo. Łącząc się z podanymi w tekście adresami, możesz ściągnąć demo lub nawet pełną wersję danej gry (oczywiście aby ją uruchomić, przede wszystkim trzeba mieć oryginalnego Quake'a). Quake jest jak kameleon. Wykorzystaj to.

Adam Bartniczak





Rockstar Ate My Hamster

Dokończenie solucji z poprzedniego numeru.

6.03

– No, nareszcie wszystko wróciło do normy, John. Od dwóch dni mamy komplet na stadionie i bilety po 15 funtów. Wiesz, zastanawiam się czy nie czas by nagrać płytę?

– Tak, podpisaliśmy kontrakt wczoraj. Miałeś rację, zgodzili się na 50000 i 30%. Zdolny chłopak ze mnie, nie John?

-...

– Ile mam pieniążków? W tej chwili 550000 funtów.

-...

– Dlaczego uważasz, że nie powinienem rozpoczynać nagrywania płyty jeśli nie będę miał minimum 1,5 miliona?

-...

– Mam słuchać bardziej doświadczonego? No dobra. A najlepiej jakbym miał z 5 mln? Nie żartuj, nie wiem ile jeszcze będę pracował na takie pieniądze. Ale dobrze, wstrzymam się nieco. Na razie dam ci spokój, bo coraz lepiej sobie radzę. Zadzwonię jak wrócimy z trasy. Heja!

12.05

– Cześć stary draniu! Kopę lat! To ja, Cecil. Długo milczałem, ale miałem kupę spraw na głowie. Nawet nie wiesz co się u mnie zdarzyło! A więc tak: Bruce zginął w wojnie atomowej.

-...?!

– Wiem, że nie było żadnej wojny. Ale tak napisali w The Stun. To smutne, John.

-...

– A świrują, świrują, jak to gwiazdy. W ostatnim tygodniu musiałem kupić Stringowi 50-metrowe nadmuchiwane chomiki, bo wmówił sobie, że to znacznie uatrakcyjni koncert. Wonderfull się schlał i zdemolował hotel, kosztowało mnie to kupę szmalu, a Maradonna chce efektów laserowych...

-...

– Wiedziałem, że zapytasz o pieniądze! Mamy ponad 2 mln funtów i ostro idziemy do przodu!

-...

– Kiedy zaczniemy nagrywać płytę?! Ach prawda, ty nic nie wiesz. Od trzech dni siedzimy w studiu...

-...

– Spoko, mam głowę na swoim miejscu. Naturalnie, że wybrałem studio z magnetofonem 48-śladowym, tu nie ma co oszczędzać, dobra płyta to miliony funtów zysku.

-...

– Producentem jest Clive, ten facet ma naprawdę talent. Nagraliśmy już dwa tematy: „Dancing with a Hangman" i „Lick my bots", a dzisiaj kończymy trzeci song „House of the rising rent". Clive twierdzi, że ma materiał na megahit: „Elvis eat ugly worms". Niezły tytuł, prawda? Sam go wymyśliłem.

-...

– Tytuł płyty? Wiesz, jeszcze nie myśleliśmy nad tym poważnie. Może „Big and Red and Hot"?

-...

– Mówisz, że dobry tytuł? Ha – ma się łeb! Za trzy dni kończymy i zaraz wypuszczamy singiel... Czemu się śmiejesz?

-...

– Sam się wkrótce dowiem? Ty coś przede mną ukrywasz, John... No dobra, skoro to ma być niespodzianka!

10.03

– I z czego tak rżysz, debilu?!

-...

– Wiesz, co mnie obchodzi, że ten cholerny Bill Spectre kradnie KAŻDEMU zespołowi taśmę z jego pierwszą płytą!!! To zwykły bandytyzm! To złodziejstwo! To...

-...

– Takie są zasady showbiznesu? Mhmmmhhh. To co mam robić?

-...

– Nie kpij sobie! Mam mu zapłacić milion funtów okupu albo stracę materiał?!

-...

– Och niech no ja go kiedyś dorwę w swe ręce... Pasy będę darł!

-...

– A co mam zrobić, zapłacę. Teraz rozumiem czemu odradzałeś mi wtedy nagranie płyty. Dlaczego jednak mnie nie uprzedziłeś o tym, draniu?

-...

– Tradycja? Nie będę głośno mówił, co myślę o takiej tradycji.

-...

– Jakie mamy plany? Przypomnimy się publiczności serią koncertów i wypuścimy singla z „Elvisem".

-...

– Jaka ma być promocja? Oczywiście robimy teledysk. Niestety nie stać mnie na Stevena Chessburgera, facio żąda 3 mln funtów za reżyserię, ale znalazłem niezłego faceta za 500 tys. Ma fajne pomysły na scenariusz. Chcesz posłuchać? No więc zdjęcia będą na Bahamach, nie będę oszczędzał na plenerach, a co do scenariusza to nie wybrałem jeszcze między:

– schematycznymi gitarowymi pozami,
– masą eksplodujących chomików,
– odjazdowymi i ponurymi kukiełkami,
– rapującymi dzikimi kanibalami. No i oczywiście samochody, piękne dziewczyny, itp. Co ty na to?

-...

– Też myślę, że możemy namieszać na topie. A propos topu, słyszałeś tę nową płytę ZZZ Top? Niezła, ale Sex Shop Boys też są nieźli. Zapowiada się fascynująca rywalizacja.

1.04

– Widziałeś notowania listy przebojów, John, widziałeś? Debiutowaliśmy na 7 miejscu. Hurra!

15.04

– Co ty na to? Powoli, bo powoli, ale idziemy w górę. Doszliśmy do pierwszej piątki. Jak uważasz, może wypuścić drugi singiel?

-...

– Aha! Jak lansujemy naraz dwa single, nasi fani dzielą swe głosy na oba i w sumie żaden nie odniosi sukcesu? Czyli lansować następny singiel dopiero gdy poprzedni spadnie z listy albo zaczyna ostro iść w dół. Dobrze wiedzieć. A kiedy wypuścić album?

-...

– Dopiero jak wyjdą ze dwa single i oba będą na topie? Zapamiętam sobie.

-...

– Dobra, nie będę się śpieszył. Wiem naturalnie, że można wydać tylko jednego longa rocznie.

3.05

– Naturalnie, że się cieszę, iż drugi singiel dotarł aż do 3. miejsca, choć miałem nadzieję, że Steven pomoże nam wskoczyć na 1. miejsce list przebojów. Pojutrze wypuszczam album.

-...

– Finanse? Znakomicie. 5 mln funtów na czysto. Tylko się cieszyć, no nie?

-...

20.05

– Piąte miejsce jak na debiut to bardzo dobrze, nieprawdaż? Zamierzam wypuścić jeszcze trzeci singiel, naturalnie z teledyskiem, i naturalnie Steve będzie reżyserem. Jest drogi, ale bezkonkurencyjny.

-...

– Kłopoty?

-...

– A tak, jakieś tajwańskie palanty puściły piracką wersję kompaktu naszego zespołu.

-...

– Naturalnie, że sobie poradziłem. Wiesz, rozważyłem kilka możliwości. Najpierw chciałem machnąć na to ręką, ale doszedłem do wniosku, że złodziejstwa nie można tolerować. Doradzali mi też, bym zapłacił tym draniom, aby zaczęli fałszować coś innego. Ale ja nie będę pertraktował z piratami! Najpierw posłałem im nieco bluzgów przez telefon, a gdy to nie pomogło, moi chłopcy złożyli im „propozycję nie do odrzucenia".

-...

– No, tanie to nie było, nie powiem. Ale mam za to święty spokój z piratami.

-...?

– Naturalnie, że mam alibi. Mam też adwokatów.

-...

– Interesy? Znakomicie. Mam wrażenie, że będę miał złotą płytę. Bardzo niewiele już brakuje. Nasz kompakt sprzedaje się coraz lepiej. Widziałem to na wykresie. No cóż, zrobiłem bardzo porządną promocję. Ale było warto. Forsa płynie jak woda z przerwanej tamy. Dochodzę do 10 mln funtów. A dlaczego pytasz?

-...

– Nie, nie pożyczam pieniędzy, nawet swoim przyjacielom, John. A szczególnie takim, którzy za bardzo piją i gadają z nieznajomymi w barze.

-...

– Ale wtedy się nie znaliśmy, John.

-...

– Nie bierz mnie na litość. Nie po to ciężko tyram, by wydawać moje pieniądze na pożyczki dla pijaczków i nieudolnych menedżerów! Ale wiesz co, John? Wczoraj wywaliłem faceta odpowiedzialnego za wynoszenie pustych butelek po whisky z apartamentów moich gwiazd. Czy piszesz się na tę posadę... John... Hallo? Hallo, John, słyszysz mnie? Hallo!

Lifter

SZWINDEL ZONE

Crystals of Arborea

Wybierz Jarela i kliknij na dolną ikonę. Teraz wciśnij [Ctrl] i [V], a otrzymasz maksymalną liczbę punktów życia oraz wszystkie specjalne umiejętności.



Traps'n'Trea

Jak sobie dać radę z piratami, czyli przygody niezbyt odważnego kapitan Flynna, a dokładniej podpowiedzi do znakomitej zręcznościówki Traps'n'Treasures

Właśnie przeleciałem Galagę 3 razy w kółko. Doszedłem do 256 poziomu. Ale to cholerstwo wciąga. 4 godziny wydarte z życiorysu. No nieważne. Dziś będę narzekał na piratów, a nie na kosmitów.

Jeśli chodzi o dzisiejszego supermana, to ów Flynn nie należy do tych, który podczas ataku stawaliby na pierwszej linii. Przeciwnie, wycofał się na z góry upatrzoną pozycję (o ile chowanie się w kredensie jest odpowiednim miejscem do obserwowania ataku). A kiedy cała załoga statku została już pokonana, nasz drogi kapitan zadowolony ze swojego bohaterskiego wyczynu wyszedł na pokład i postanowił spokojnie wrócić do domu, a potem opowiadać, jak to sam bronił się przed atakami Rudobrodego. Tylko, że jakoś nigdy nie nauczył się żeglować...

Co robić? Przydałoby się znaleźć jakiegoś członka załogi i zrzucić cumy. Po uważnym zajrzeniu we wszystkie kąty statku okazało się, że Flynn rzeczywiście pozostał na nim zupełnie sam. Oj, chyba będzie trzeba zajrzeć na Wyspę Diabła i poszukać załogi...

Traps'n'Treasures to znakomita gra zręcznościowa, w którą można bawić się całymi dniami i nocami. Wyróżnia się ze wszystkich produktów tego typu nagromadzeniem różnorodnych zagadek, których nie tak łatwo jest rozwiązać. Co ja tu będę nawijał. T'n'T jest superekstra, do czasu gdy nie zaczniemy wnerwiać się na brak postępów w grze. Ponieważ udało mi się przejść całą przygodę Flynna, od pierwszego do czwartego etapu, podzielę się rozwiązaniem. W tym miejscu należą się ogromne podziękowania Monice Gralewskiej, która nie tylko pomogła rozwikłać masę zagadek, ale i zmuszała mnie do szczegółowego przeszukiwania wszystkich zakamarków po sto razy, na co przyznaję nie miałem już ani cierpliwości, ani nerwów.

POMOCE NAUKOWE

Cóż takiego można znaleźć podczas podróży po magicznych krainach? Masę rzeczy. Bardzo przydatne będą lampy (rozjaśniające ciemne pomieszczenie i niektóre umysły), wszelkiej maści owoce (podnoszące poziom witamin, który oczywiście wpływa na energię), haki z liną, niezbędne do wspinania się na niedostępne płaszczyzny, skrzynki ze skarbami zwierające cenne złoto... Równie istotne są skrzynki, które można przenosić i budować różne zadziwiające konstrukcje (aby dostać się tam, gdzie doskoczyć się nie da); bloki piaskowca, które warto rozbić, bo oprócz nagród mogą kryć jakieś przejście; bardzo istotne księgi zawierające szereg podpowiedzi. Znajdziemy tu także klucze, które przydają się przy zamkniętych drzwiach (w czterech kolorach).

Na ścianach gdzieniegdzie widnieją przyciski - jeśli jest ich kilka, to trzeba na nich wystukać jakąś zawiłą kombinację... Spotkacie się także z przyciskami działającymi czasowo, tzn. coś będzie otwarte (bądź pojawi się jakaś kładka) jedynie na czas odtwarzania melodyjki. Przełącznikami także warto się pobawić, otwierają one przejścia, zapadnie...

Kawałki mapy, które znajdujemy po drodze, są niezbędne, aby zajrzeć do planszy bonusowej, w której za pomocą diamentów powiększamy swój rezultat. Zabawne, ale dosyć trudne.

Za znalezione na planszach (także tych ukrytych) pieniądze warto zaopatrzyć się w sklepie w pomocne dodatki. Asortyment w każdym ze sklepów jest różny, więc nie zawsze dostaniemy to, czego poszukujemy. Przede wszystkim warto zainteresować się bronią. Sztylecik, który dostajemy na początku, nie jest nazbyt dobry do siekania rekinów czy piratów. Nieco lepszy jest miecz (za 200 sztuk złota; siła rażenia 1), jednak z broni „ręcznej" polecałbym szablę (cena: 400; siła: 3). Jeśli chodzi o bardziej poręczną, „odrzutową" broń, to wyjątkowo skuteczne są skaczące kulki (cena: 300, siła: 1) oraz coś w rodzaju morgensterna (cena: 400, siła: 3). Godne polecenia są także żelazne kule działające podobne do pistoletu (cena: 300; siła: 2). Natomiast najdroższa broń (600), choć dosyć silna (10!), nie jest zbyt wygodna.

W sklepie oprócz broni możemy odnowić energię. I tak za 50 sztuk złota kupimy jedną jednostkę, za 75 dwie, a za 100 trzy jednostki życia. To nie wszystko. Są tu także mapy, które pokazują najbliższa okolicę (raczej nieprzydatne) oraz lupki odkrywające pułapki (też nieprzydatne), a także bomby (bardzo przydatne do wysadzania murów) no i apteczki, które „uzupełniają" nasze życie o kolejne pola na energię (maksymalnie 13, na początku – 5).

Ostatnia sprawa to hazard. Możemy przegrać lub wygrać określoną kwotę (od 5 do 200 sztuk złota) stawiając na parzystą, bądź nieparzystą liczbę oczek na kostce. Obleśny sprzedawca losuje...

DOBRE RADY I OSZUSTWA

I jeszcze jedno. Jeśli zdarzy się Wam spaść z wysoka, nie zastanawiajcie się, tylko rozwińcie płaszcz. Jest na tyle duży, że posłuży za spadochron. Zresztą, jeśli już zdradzam wszystkie sekrety, to pewnie przydałaby się jakaś nieśmiertelność. Kiedy na ekranie będzie widnieć czołówka (rysunek taki sam, jak na pudełku od gry), trzeba wpisać SCAMAGIC; po włączeniu pauzy podczas gry dostaniecie dodatkowe życie. Zaś podczas samej gry każdorazowe wpisanie PKLABAUTERMANNP dodaje jedno życie (znam już ten wyraz na pamięć i mogę go wyrecytować w środku nocy, czego nie mogę powiedzieć o twierdzeniach na najbliższy egzamin...). Uwaga, w razie pomyłki trzeba nacisnąć BackSpace i próbować jeszcze raz!

To tyle ogółów, teraz trochę szczegółów. Po zebraniu ostatniego człowieka w danym etapie trzeba pędzić do wyjścia. Czas na tę akcję jest limitowany, zaś kierunek, w którym musimy podążać, pokazuje kompas (o ile go zebraliśmy). Jeśli nie zebrałeś wszystkich ludzi, nie pchaj się do wyjścia. Na pewno zginiesz.

A więc, niech rozpocznie się legenda... Kapitan Flynn, nieźle wkurzony brakiem własnych umiejętności, postanowił popłynąć na wyspę i uwolnić swoją załogę (do czego to zmusza konieczność...) Wsiadł w łódkę i oczywiście rozbił się na rafach. I tu zaczyna się nasza przygoda.

LAGUNA IGLIC

Podróżując po lagunie Flynn uwolnił pierwszych ośmiu członków załogi strzeżonych przez groźne rybki, rekiny, ślimaki, sępy, a także ponurych piratów. Pod wodą odnalazł klucz do jedynych zamkniętych drzwi. Leżał sobie grzecznie i błyszczał, więc Flynn skusił się myśląc, że to złoto. Ponieważ Flynn nie skacze zbyt wysoko (jak się jest kapitanem statku, to niestety bardzo dużo się leniuchuje), w pewnym momencie musiał sobie pomóc podnosząc z dna skrzynki i ustawiając je w zgrabną piramidkę. Dalej poszło już gładko. Goniony przez wiry w podwodnych grotach odnalazł drabinkę. „Na co mi ta drabinka?" – pomyślał, ale już po chwili skojarzył, że gdzieś widział długaśną drabinę, której brakowało kilku szczebli. Do innej podwodnej groty dostał się rozbijając skały piaskowca; pokonując prąd popłynął w lewo, gdzie znalazł zagrzebany w mule hak i uwolnił jeszcze jednego marynarza spędzającego swój wolny czas w klatce niedaleko od wyjścia do następnej planszy. Kiedy opuścił niegościnną zatokę, stanął przed wejściem do bardzo mrocznego miejsca, osnutego ponurą legendą.

GROTA CZASZKI (KOD: 52011413)

Skąpe światło pochodni oświetlało wykute w skale korytarze pełne szczurów, nietoperzy, żywych szkieletów, duchów i toczących się po podłodze czaszek. Pierwszym odruchem Flynna było wziąć nogi za pas, ale jeśli to zrobi, nigdy nie wróci do domu! Rozsądek zwyciężył strach (ale tylko chwilowo). I tym razem rozleniwione nogi nie pozwoliły mu doskoczyć do pierwszego uwięzionego człowieczka. Na szczęście pomógł przełącznik umieszczony na nieco niższym poziomie. Dalej natrafił na korytarz, w którym widniał szereg przycisków połączonych z zapadniami. Posługując się własną niezręcznością wypuścił czaszkę i przeprowadził ją górą, zamykając zapadnie (każde niepowodzenie jest karane strzałem w plecy!). Znaleziony po drodze wierszyk:

asures

„After quarreling for three days,
two twints decided single-mindedly on March 3rd
how they would double their fortune..."

pomógł rozwikłać zagadkę trzech przycisków. To proste! Wystarczyła kombinacja 3221332. Zaś zdobyty magiczny przedmiot otworzył drzwi na wolność... Flynn wyszedł na powierzchnię mrużąc oczy i stanął przed kolejnym wyzwaniem.

ŚWIĄTYNIA WĘŻA (kod: 31245300)

W starożytnej świątyni, pełnej magii, dawno zmarłych kapłanów i węży, Flynn natrafił na szereg zagadek. Nie były łatwe i kosztowały go sporo wysiłku, zarówno fizycznego, jak i umysłowego. Płacząca twarz Tamrana zaprzestała zawodzeń, gdy nasz kapitan trzy razy „odszedł" od niej naciskając przyciski: 123123123. W trzewiach labiryntu dotarł do tunelu prawdy. Przyciski znajdujące się tam odpowiadały bogom: Toga Monteka, Lanu i Kwan. Trzeba było nacisnąć je w kolejności odpowiadającej wielkości bogów, czyli 2143 (patrz ołtarze). Kiedy dotarł do trzech studni życia, wskoczył do pierwszej i wyłowił prawdziwy dzban. Postawił go na ołtarzu Monteki, zaś w zamian otrzymał magiczny proch. Krążąc po labiryncie odnalazł tunel łez, przez który prowadziły go korytarze z maskami. Na jego końcu był święty wąż, Serpia, którego nie tykała żadna ziemska broń, a jedynie magiczny proch. W korytarzu z Serpią ukryty był pierścień węża, który otworzył grobowiec Tombarosa, położony na samym końcu labiryntu; wiedzie do niego droga usłana strzałami. Znaleziony tam młot skruszył ścianę, za którą Flynn usłyszał szmery. Gdy magiczne zagadki dobiegły końca, a cała załoga ukryta w trzewiach świątyni była już na wolności, kapitan Flynn stanął przed najbardziej wrednym zdaniem. Jego samopoczucie było takie samo, jak pogoda – padało, zaś w głowie i na powietrzu szalały błyskawice i grzmoty.

TWIERDZA PIRATA (KOD: 15204524)

W tym zamczysku ukrywali się piraci Rudobrodego. Niebezpieczne to miejsce nie było tak zagadkowe, jak Świątynia Węża, ale wymagało od śmiałka sporej zręczności. Kiedy Flynn stanął u wrót zamczyska, jego wzrok i myśli przeniosły się ku sporej kupce piaskowca ustawionej przed zamkiem. Rozbił ją odkrywając wejście do starej dzwonnicy. Odnalazł też kilka tajemnych przejść do komnat, do których trzeba było się wczołgać. Tajemne przejścia kryły się także za oknami. Podczas wędrówek natrafił także na leżący nad piecem pilnik. Do czego to może być? Czyżby miał spełnić marzenie dawno zamordowanego więźnia, których pragnął przepiłować kraty w oknie? W krętych korytarzach podziemi (cellar vaults) znalazł oliwiarkę, która umożliwiła uruchomienie kolczastych kul stojących na dalszej drodze... Równie pomocne były wskazówki dotyczące kolejności naciskania przycisków. Kombinacja 3 x lewy, 3 x prawy spowodowała otwarcie drzwi do nowej dzwonnicy, w której Flynn znalazł dwa dzwony. Trzeci spadł do fosy, z której najpierw musiał wypuścić wodę. W samej dzwonnicy przydała się kombinacja 4 x środkowy, 1 x lewy, 1 x prawy. Zaś w głównych hallu: 5 x prawy, 3 x lewy, 7 x środkowy. W pomieszczeniu zawalonym skrzyniami Flyn postanowił popychać je przy ścianach. W ten sposób odkrył dwa tajemne tunele, przez które, obijając sobie głowę, przeczołgał się. Trzy znalezione dzwony swym potężnym tonem zawaliły sufit starej dzwonnicy, który spadł z hukiem tworząc schody w górę. Po uwolnieniu ostatniego swojego marynarza Flynn musiał bardzo szybko pokonać długą drogę dzielącą go od wyjścia. I udało mu się. Ale Rudobrody obiecał się zemścić. Ale to już inna historia. Tymczasem Flynn i jego załoga bezpiecznie wracają swym żaglowcem do domu. Załoga cieszy się, że jest na wolności. A Flynn już nie chowa się w kredensie.

NA ZAKOŃCZENIE

Wszystko świetnie, tylko jak na mój gust zabawa w Świątyni Węża jest najciekawsza i najbardziej najeżona zagadkami, a następujący po niej etap po prostu jest zbyt nudny. No i to zakończenie. Czy ja naprawdę tyle musiałem się namęczyć, żeby zobaczyć jeden rysunek?

Voyager

SZWINDEL ZONE

Dla zbłąkanych wędrowców mamy garść tipsów.

Tommy Gun

Podczas gry wciśnij [P], by ją zatrzymać. Teraz wciśnij i przytrzymaj [G], [U] i [N]. Jeśli wszystko przebiegnie poprawnie, zobaczysz mignięcie ekranu. Od teraz masz nieskończone „wszystko", a klawisze [F1] do [F5] przenoszą Cię do odpowiedniego levelu. Jeśli chcesz zobaczyć końcową sekwencję, wciśnij [F6].

Bump'n'Burn

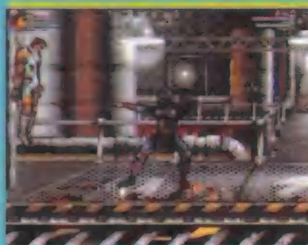
Jeśli chcesz mieć więcej kasy, wybierz EXIT zamiast START GAME. Gdy pojawi się płonąca flaga, wklep ZXR750R. Ekran błyśnie na znak, że cheat został uaktywniony.
Zrób to samo wpisując HOUSEY, a będziesz mógł wybrać muzykę.





Capital Punishment

Specjalny cios każdego z wojowników uzyskujesz wciskając trzy razy fire plus kierunek. Każdy zawodnik ma innego specjala, więc będziesz musiał poeksperymentować. Na przykład specjal Corbena wywołuje się kombinacją 3 x Fire + dół.





Listy

WASZYM ZDANIEM...

Chciałem wygłosić swoje zdanie na temat Waszego (naszego) pisma. Dawno się z tym nosiłem, ale zdecydowałem się dopiero po przeczytaniu artykułu dotyczącego sytuacji Amigi. Zaczynacie mnie denerwować! Piszecie jakby na odwałkę, nie dbając o Czytelników. Przykłady: opisujecie wieżę do A1200, mówicie, że wszystko jest w porządku i w ogóle kupować, kupować. Kupiłem, podłączyłem i co? Interfejs klawiatury nie działa prawidłowo. Nie działają 2 klawisze naraz. Czy ktoś o tym napisał? Następny przykład; opisujecie scandoubler; wszystko wporzo, kupujcie. Kupiłem i co? W niektórych rozdzielczościach w górze ekranu wyskakują pasy. Gdy zadzwoniłem do firmy oferującej ten produkt, okazało się, że we wszystkich wersjach tak jest, a nawet gorzej. Czyżby Wasza wersja testowa była cudownym wyjątkiem? Nie sądzę. Kolejna rzecz to opisy. Opisujecie Virtual Karting jako wielki chłam i wszystko byłoby w porządku, gdybym po otwarciu kolejnego numeru nie zobaczył... opisu Virtual Karting bla, bla, bla, wielki chłam. Rozumiem, że „troszczycie" się o Czytelników, ale nie do przesady. Nie macie o czym pisać, to nie piszcie, zmniejszcie objętość i cenę. Po kolei – interfejs klawiatury. Strasznie mało danych: jaka wieża, które przyciski? Jeśli nie działają Ci kombinacje w stylu [Amiga+E] czy [Alt+C], biegnij z reklamacją, bo masz uszkodzony interfejs. Jeśli chodzi o np. „strzałki", to interfejsy w opisywanych niedawno wieżach Giftu rozpoznają dwie strzałki naraz (przynajmniej testowane przez nas egzemplarze). No chyba, że chodzi Ci o E/Box. Rzeczywiście – interfejsy stosowane w tych wieżach nie rozpoznają dwóch strzałek wciśniętych naraz. Nie napisaliśmy o tym w teście i „naszakulpa". Na usprawiedliwienie mamy fakt, że w Dooma gramy myszką.

Jeśli chodzi o scandoubler (znów nie napisałeś, który i w jakich rozdzielczościach), Seb nie stwierdził żadnych „pasów" w trybie PAL (dzwoniłem do niego przed chwilą, by się upewnić). Zauważył, że w superhires obcinane są linie i że tryb HAM8 jest wadliwie wyświetlany – i o tym napisał. Ale pasów nie było.

Virtual Karting 2 (bo chyba o tę część Ci chodzi) gościła najpierw w Pracy W Toku, jako zapowiedź nie ukończonej gry (bez oceny), a potem w Pod Lupą, jako recenzja. Inne gry z Pracy W Toku też opiszemy jeszcze raz, kiedy (jeśli;) się ukażą w pełnych wersjach. Na tym to polega. Akurat Virtual Karting 2 ukazał się bardzo szybko i gościł w kolejnych numerach. Ale to wyjątek.

Co do „niemania o czym pisać" – tak, w działce gier nie mamy za bardzo o czym pisać (o czym dobitnie świadczy bieżący numer). I zmniejszyliśmy już objętość, tyle że nie pisma, a działu z grami, poszerzając miejsce na użytki, sprzęt, publicystykę i Szkółki.

And now Grzegorz Piaskowski poprawi Footshacka:

W ACS 6/98 ukazał się artykuł „TurboCalc 3.5 w przykładach". Niestety, autor nie ustrzegł się nieścisłości i jednego poważnego błędu.

1. W części PODSTAWY jest napisane, że chcąc skopiować komórki musimy zaznaczyć cały obszar docelowy, co nie jest prawdą, bo wystarczy zaznaczyć tylko pierwszą komórkę obszaru, do którego chcemy kopiować – w przykładzie z artykułu byłaby to komórka B1.

2. DZIAŁANIA MATEMATYCZNE: tutaj nie podoba mi się sposób uzyskania potęg, można oczywiście robić to tak, jak artykule, lecz wydaje mi się, że lepszym sposobem jest użycie znaczka „^" ([SHIFT] + [6]), np: zamiast B4*B4*B4 krócej jest B4^3, poza tym korzystając z tego znaczka można „skonstruować" potęgę jaką się chce, np. do minus jednej trzeciej wyglądałoby B4^(-1/3).

3. Powyższe rzeczy to są jednak drobiazgi w porównaniu z tym, co autor serwuje w części WYKRESY: jest napisane, że aby obliczyć wartości funkcji y, do komórek C15-C25 należy RĘCZNIE wpisać formułę lub SKOPIOWAĆ i też RĘCZNIE poprawić – jest to kompletną bzdurą i zaprzeczenie całej idei arkusza kalkulacyjnego. W przedstawionym przypadku należałoby zrobić tak: do komórki C15 wpisujemy „=$B$6*B15+$B$7" następnie kierujemy wskaźnik myszki do prawego dolnego rogu komórki (powinien pojawić się krzyżyk), wciskamy teraz lewy przycisk myszki i „ciągniemy" w dół – w komórkach pojawią się obliczone wartości. Powyższy problem można także rozwiązać definiując w arkuszu stałe „a" i „b" (menu Command/Define Names) i wpisując „=a*B16+b", jednak użycie znaku $ jest bardziej uniwersalne.

Tak na marginesie: akurat arkusze kalkulacyjne są dziedziną, gdzie trzeba odłożyć na bok kpiny z pecetów. Po prostu Excell na PC (jest też na Maca!) deklasuje BARDZO dalece naszego TurboCalca (nawet najnowszą wersję) wbrew temu, co niektórzy autorzy piszą. Gdyby autor artykułu lub ktoś z czytelników chciał się ze mną skontaktować podaję email:

84240@dawid.uni.wroc.pl.

Krótki dodatek Dariusza Gawerskiego do artykułu o komunikacji Amiga - blaszak:

Informacja o tym, jakoby pecet nie był w stanie odczytać amigowych dysków jest nieścisła. Pece z win95 i innymi wynalazkami małomiękkiej (w wolnym tłumaczeniu) firmy na pewno nie zobaczą naszych dysków. Lecz dla Linuxa są sterowniki umożliwiające odczyt OFS i FFS. Teoretycznie powinno to umożliwić odczyt amigowych dyskietek i twardzieli. Problemem będzie jednak pecetowa stacja nie radząca z odczytem innych dysków niż 720 KB / 1,44 MB. Co do twardych dysków, to RDB nie powinno zaczynać się od 3 sektora, co jest standardem dla dysków przygotowanych RDPrepem.

W ACS 2/99 pisałem o MakeCD i nagrywarce CDR podłączanej przez interfejs SCSI. Jako uzupełnienie Krzyżak donosi, iż ma wypalarkę IDE firmy Philips i jest ona obsługiwana przez MakeCD za pomocą wewnętrznego sterownika CDR_SCSI3_ATAPI.driver. Dzięki!

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

Mam CD32 i Promodule. Jak lepiej skonfigurować koprocesor – synchronicznie czy asynchronicznie (mam do niego kwarc 40 MHz)? Oczywiście asynchronicznie. Podłączenie synchroniczne oznaczałoby, że koprocesor jest taktowany tym samym zegarem, co procesor, a więc 14 MHz.

Mam A600. Jeśli zamiast czytnika CD podłączyłbym nagrywarkę CDR, to czy mógłbym nagrywać płytki (choćby z prędkością x1)? Są już nagrywarki IDE, więc interfejs nie stanowi problemu. Aby jednak używać programów do wypalania (np. MakeCD, BurnIt) trzeba mieć twardy dysk, system 3.x, procesor 020+ oraz dużo pamięci (4 MB FAST to absolutne minimum). Jeśli Twoja sześćsetka jest na tyle dopalona, że spełnia te warunki (a piszesz, że masz kartę turbo i twardziela), możesz próbować.

Może istnieje lepszy sposób archiwizacji danych niż CDR? Możesz wypróbować Video Backup System, czyli zrzucanie danych na kasety wideo (VHS). Może nie jest to lepsze wyjście, ale jeśli masz w domu magnetowid, będzie to dość tania i wydajna metoda (o niebo lepsza niż dyskietki).

Czy firmy takie, jak Clickboom i inne, będą coś robić na CD32? Obecnie żadna firma nie zapowiada wydania gry na CD32.

Czy będą konkursy z grami na CD32, jak kiedyś? Niestety – nie – nie mamy już takich gier do rozdania.

Czy Micronik wypuścił swoją mityczną kartę rozszerzeń ze slotami PCI? Jeśli nie, to czy istnieje firma, która wyprodukowała coś takiego? Na razie nie ma takiej karty. Nawet jeśli Micronik nad nią pracuje, nic nam nie wiadomo o postępach.

W numerze 7/96 zobowiązaliście się opublikować test karty dla Amigi 500 - Elbox 530. Wraz z grupą przyjaciół „pięćsetkowiczów" oczekiwaliśmy z wielkim zainteresowaniem na wspomniany artykuł. Prawdopodobnie taką samą ciekawość odczuwało wielu posiadaczy A500 w całym kraju. Niestety, ten wspaniały pomysł nie doczekał się realizacji. Proszę więc w imieniu kolegów o zamieszczenie kilku słów na temat tej karty w rubryce LISTY. Najważniejsze dla nas jest pytanie: jak waszym zdaniem będzie układać się współpraca ww. karty z takimi grami, jak: Civilization, Kingmaker, Sabre Team, D-Day, Lords Of The Realm, Silent Service II, Genesia. O, witamy długoletnich czytelników! Sprawa z kartą Elbox 530 wyglądała tak, że przez długie miesiące prosiłem producenta o przysłanie nam egzemplarza do testów, bo sam byłem ciekaw, jak zachowa się pięćsetka z trzydziestką w środku. Niestety, za każdym razem otrzymywałem odpowiedź z bogatego menu wymówek i po jakimś czasie zrezygnowałem z kolejnych prób, zastanawiając się czy w ogóle taka karta zaistniała poza reklamami... Dlatego nie mogę nic o niej bliżej napisać - po prostu jej nie widziałem.

Czy jest interfejs umożliwiający podłączenie do Amigi 1200 magnetofonu od Commodore 64? Interfejsem jest po prostu sampler, do którego podłączasz magnetofon (niekoniecznie od C64). Musisz jeszcze mieć program, który odczyta samplowane dane i zamieni je w plik.

Czy strony WWW można nagrywać na dyskietki? Tak: podstawą stron WWW są skrypty HTML (pliki zawierające tekst plus odnośniki, nieco podobne do AmigaGuide). Pytanie brzmi, czy cała strona (wraz ze wszystkimi grafikami itp.) zmieści Ci się na dyskietkę.

Gdzie można kupić oryginalną grę Superfrog? Nigdzie – zaprzestano już sprzedaży tej gry.

Chciałbym się dowiedzieć, co trzeba zrobić, by zostać scenowcem (gdzie wysyłać swoje prace, by wystartowały w jakimś party)? Najpierw musisz upatrzyć sobie jakieś party, zdobyć regulamin (zwykle rozsyłany przed party np. za pomocą Internetu, BBS-ów, swapperów), by potem nie było niespodzianek. Następnie stawiasz się na imprezie, oddajesz pracę i modlisz się, żeby nie było selekcji wstępnej :)...

Jeśli założę w mojej A500 Kickstart 3.0, czy będę mógł uruchamiać gry z Amigi 1200? To jedno z tych „klasycznych" pytań, na które zawsze odpowiadam, że gry na A1200 wymagają przede wszystkim kości AGA, a tych nijak nie można zainstalować w A500.

Rafał Belke

Ledwo ZIPie

Nie, nie będzie to jeszcze jeden artykuł na temat sytuacji Amigi ;). Zresztą moja Ami ma się doskonale, a ostatnio dostała ode mnie w prezencie nową zabawkę - stację ZIP.

CO TO DO LICHA JEST?

ZIP jest udaną próbą połączenia zalet dyskietki 3,5" (małe rozmiary, wygoda w przenoszeniu) i twardego dysku (pojemność, szybki transfer danych). W wyniku tej krzyżówki otrzymano stację wymiennych dyskietek ZIP, na których można zapisać prawie 100 MB danych (w najnowszej odmianie – prawie 250 MB). ZIP wyparł z rynku panujące od lat wśród takich „krzyżówek" Syquesty. Spory wpływ ma na to cena. Stacje Syquest były kupowane właściwie tylko do profesjonalnych zastosowań – trafiały do wydawnictw, naświetlarni, pracowni graficznych itp. Na ZIPa natomiast może sobie obecnie pozwolić także prywatny użytkownik – ot, by bezproblemowo wymieniać dane. Pod warunkiem oczywiście, że będzie z kim.

No właśnie – trzymając w garści sformatowanego na standard PC ZIPA możemy być pewni, że „zagada" on z dowolnym komputerem wyposażonym w stację ZIP - niezależnie czy będzie to Amiga, PC, Macintosh, czy (!) Atari TT. No chyba, że użytkownik nie zadbał o odpowiednią konfigurację napędu... W każdym razie, widząc że w naszym wydawnictwie niemal każdy komputer ma dostęp do stacji ZIP, postanowiłem zrezygnować z biegania z twardzielem w plecaku i sprawić sobie taką stację.

INSTALACJA

Napędy ZIP produkowane są w kilku wersjach z różnymi interfejsami: SCSI, IDE oraz Parallel. Ja wybrałem SCSI, bowiem moje złącze IDE ma już „pełną obsadę", zaś do SCSI podłączona była tylko nagrywarka (czyli 6 miejsc wolnych). ZIP SCSI dostępny jest niestety tylko w wersji zewnętrznej.

W paczce oprócz napędu dostałem: dwie instrukcje (mimo że dla PC i Maca, przydają się także podczas instalacji napędu w Ami), zasilacz, 25-pinowy kabel SCSI (pasuje do „przyblizzardowego" kontrolera SCSI), dyskietkę instalacyjną dla PC (od razu wyleciała w kosmos) i ZIPa z narzędziami (po sformatowaniu stał się dyskiem do przenoszenia danych).

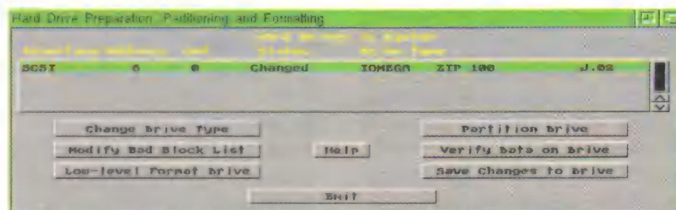
Instalacja okazała się lekka, łatwa i przyjemna. Napęd ZIP SCSI ma z tyłu dwa gniazda (jedno to „przelotówka", pozwalająca podłączać dalsze urządzenia), kabelek biegnący z kontrolera należy podłączyć do tego z napisem ZIP. Są też dwa przełączniki: numer urządzenia (ograniczony do wyboru: 5 lub 6) oraz terminacja (włącz, jeśli napęd ZIP jest ostatnim urządzeniem w kolejce). Po okablowaniu pozostało podłączenie prądu do ZIPa (własny zasilacz), włączenie komputera i konfiguracja.

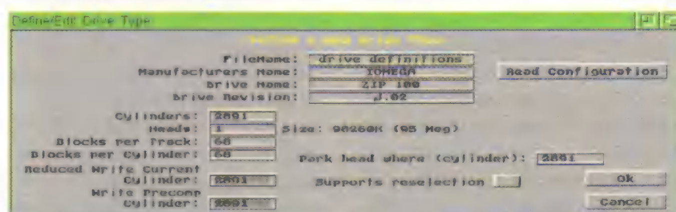
Wydawałoby się, że skoro IOmega tworząc ZIPa nie brała pod uwagę Amigi, a twórcy Ami nie mieli pojęcia, że kiedyś powstanie ZIP, połączenie tych dwóch elementów będzie jednym, wielkim problemem. Tymczasem znów okazało się, że mam dobry komputer, bowiem stacja ZIP jest widziana przez Amigę od razu po podłączeniu, a brak amigowej wersji software'u IOmegi w niczym nie przeszkadza. OK – ZIP podłączony, pora na konfigurację. W zależności czy chcesz używać ZIPa sformatowanego na amigowo czy pecetowo, ten proces przebiegnie inaczej. Oczywiście możesz wykonać obie operacje, wtedy po włożeniu ZIPa na blacie WB ukażą się dwie ikony (jedna ze znakami zapytania) – wynik działania obu sterowników.



ZIP W SOSIE AMIGOWYM

Jeśli zamierzasz używać ZIPów tylko na Amidze, instalację przeprowadzisz... HDToolboxem! Trzeba tylko najpierw w ikonie HDT zmienić nazwę device'a na Twój SCSI (np. w kontrolerze SCSI do Blizzarda IV będzie to 1230scsi.device), bowiem defaultowo jest tam wpisany scsi.device odpowiadający za złącze IDE. Po tej zmianie odpalony HDToolbox powinien wyświetlić listę podłączonych urządzeń SCSI z „unknown" pod numerem 5 lub 6. Teraz postępuj jak w przypadku twardziela: Change Drive Type, Define New, Read Configuration, wyłącz gadżet Reselection i wciśnij OK. Następnie Partition Drive (najlepiej ustawić jedną partycję zajmującą cały dysk, w końcu to tylko 100 MB). Oczywiście nazwa partycji może być dowolnie zmieniana. Całość potwierdź gadżetem Save Changes To Drive i po resecie masz ZIPa na blacie. Możesz go nazwać i sformatować w menu Workbencha.





Uwaga! Dostarczany w komplecie ZIP z narzędziami jest zabezpieczony hasłem przez zapisem. Jeśli chcesz go sformatować i używać, przez partycjonowaniem potraktuj go opcją Low Level Format (w HDToolbox).

ZIP A'LA PECET

Jak napisałem wyżej, ZIP w formacie PC pozwala na wymianę danych z dowolnym komputerem (ze stacją ZIP oczywiście). Dlatego ten sposób będzie chyba częściej stosowany (ja np. w ogóle nie używam ZIPów w amigowym formacie). Do obsługi tak spreparowanych dysków będzie Ci jednak potrzebny pakiet CrossDOS (najlepiej 7.x, wtedy masz długie nazwy). Pecetowego ZIPa instaluje się za pomocą DosDrivera (tak jak pecetowe dyskietki). Gotowe Dosdrivery można ściągnąć z Aminetu albo wygenerować je samemu, za pomocą CrossDOSa.

Po odpaleniu CrossDOSa wybierz opcję Entire Disk. Następnie z listy urządzeń (gdzie prawdopodobnie nie ma jeszcze ZIPa) wybierz nazwę device'a obsługującgo Twój interfejs SCSI i wpisz numer (5 lub 6), który wybrałeś przełącznikiem w stacji. Teraz na liście widać już ZIPa. Wybierz go i potwierdź gadżetem Configure The Entire... Wpisz logiczną nazwę dla stacji ZIP (i jednocześnie nazwę Dosdrivera) i pozwól na ustawienie partycji (CrossDOS ustawia jedną, co akurat bardzo tu pasuje) i format. Wygenerowany Dosdriver trafia do Devs:Dosdrivers, a na blacie pojawia się ikona ZIPa (możesz zmienić nazwę itp.). Jeśli ktoś chce dodatkowo rozpoznawać ZIPy macowe, powinien wykonać podobne operacje w programie CrossMAC.

Uwaga! Crossdosowy Dosdriver rozpoznaje ZIPy, które mają jedną partycję zajmującą cały dysk. Rozpoznanie pecetowego ZIPa o np. dwóch partycjach wymaga oddzielnej konfiguracji CrossDOSem (lub użycia MountDOSa, który był opisywany przy okazji omawiania podłączania pecetowego twardziela).



POMOCE

Na Aminecie jest kilka pakietów „urozmaicających" współpracę z ZIPem. Nie są niezbędne, ale warto je mieć, na wszelki wypadek. Ja wybrałem pakiecik Z100, który podczas instalacji dodatkowo sam „wyczuwa" stację ZIP i konfiguruje ją (w zależności od Twojej decyzji) na format Ami, PC lub MAC (ale CrossDOSA i/lub CrossMACa i tak musisz mieć). Z100 składa się z czterech programów:

Guess – to on „wyczuwa" ZIPa podczas instalacji.

Watch – trafia do WBStartup i pomaga Workbenchowi wyczuwać każdą zmianę ZIPa. Jeśli ZIP jest zabezpieczony, Watch od razu uruchamia podany w konfiguracji program do obsługi tego „bajerku", np.:

Safe – każdy dysk ZIP można zabezpieczyć hasłem przeciwko zapisowi lub zapisowi i odczytowi. Safe służy do zakładania/zdejmowania takiej protekcji, można nim także wyłączyć funkcję eject (nie można wyjąć ZIPa).

Frame – pozwala zrzucać image ZIPa na dysk twardy do jednego pliku dzięki FMS.device (Aminet). Wychodzi z tego coś w rodzaju przerośniętego DMSa, który można potem rozpakować z powrotem na ZIPa lub używać jako wirtualnego dysku (tak jak dyskietki FMS) dzięki dołączonym do Z100 Dosdriverom.

To tyle. ZIP sprawuje się doskonale, a mój „kieszeniowy" twardziel spędza zasłużoną emeryturę w obudowie tower.

Rafał Belke

Stargate 1.0

StarGate to kolejny nowy mailer, mający stworzyć konkurencję dla rewelacyjnego YAMa 2. StarGate korzysta ze standardowych protokołów POP3 i SMPT, oferuje świetnie dopracowany interfejs użytkownika (256 kolorów), pracuje z wieloma skrzynkami pocztowymi i obsługuje nielimitowaną liczbę folderów i filtrów. Podobnie jak najnowsza wersja YAMa StarGate umożliwia na zajrzenie do skrzynki pocztowej przed ściągnięciem z niej wszystkich wiadomości. Standardowo program wyposażony jest w rozbudowaną książkę adresową. (TF)

http://www.toysoft-dev.com

Tornado 3D 2.1

Dostępny jest już darmowy upgrade najdynamiczniej rozwijanego amigowego programu do modelowania i renderingu: Tornado 3D 2. Najnowsza wersja supportuje kość graficzną Permedia 2, w którą wyposażone są karty CyberVisionPPC. Dzięki temu wydajność pracy zdecydowanie wzrosła. Poprawiono także wspomaganie procesora PowerPC umożliwiając pracę nawet do 10 razy szybszą niż na procesorze 68060. Pod kątem PPC zoptymalizowano także tekstury Crumpled i Bricks.

Wersja 2.1 wyposażona jest w specjalny system obsługi cząstek uwzględniający oddziaływanie ziemskiej grawitacji. Z opcji grawitacji korzysta teraz również system tworzenia dymu.

Wprowadzono ponadto tzw. Clip-mapped shadows umożliwiające także rotoskoping. W nowej wersji wykorzystywać możemy tzw. trailing particles i konstruować z łatwością obiekty w stylu ogona komety, smugi odrzutowca itd.

Ponadto Tornado 3D 2.1 uzupełniono o opcje Smart Adapter, Group Transformation Panel, Equalize scaling i wiele innych. Upgrade jest darmowy - ale tylko dla zarejestrowanych użytkowników wersji 2.0. (TF)

AMozilla po polsku

Pojawił się nieoficjalny polski mirror AMozilla. Na stronie umieszczono wszelkie informacje dotyczące tego arcyciekawego i przełomowego projektu stworzenia pełnego portu przeglądarki Netscape Navigator dla Amigi. Są już także pierwsze screeny przedstawiające pewne części browsera w akcji. (TF)

http://www.dynami.net.pl/~seb

Microdot II

Pojawiła się nowa wersja tworzonego przez VaporWare mailera. Microdot poza standardowymi protokołami SMTP i POP3 obsługuje także protokół NNTP, czyli popularne newsy. Najnowsza wersja wzorem YAMa wyposażona została w elastyczny system filtrowania poczty, możliwość obsługi wielu kont POP, pełny support dla kodowania PGP oraz z mniej istotnych funkcji - możliwość dowolnego konfigurowania przycisków oraz skrótów klawiszowych. W ramach prowadzonej przez VaporWare strategii integracji programów, Microdot II automatycznie współdziała z Voyagerem jako mailer oraz AmIRCem jako narzędzie notyfikacji. Dysponując rozbudowanym portem ARexxa Microdot świetnie współpracuje z Contact Managerem. (TF)

http:/www.vaporware.com

Nowa inicjatywa internetowa

Firma DynAMI Software-Hardware rozpoczęła promocyjną ofertę internetową skierowaną do Amigowców. Od 1 marca do 1 maja bieżącego roku oferować będzie założenie konta email oraz strony WWW w domenie dynami.net.pl za jednorazową opłatę 150 złotych. Pojemność emaila oraz strony

DynAMI@net

WWW wynosić będzie 5 MB. Pakiet oferowany będzie „dożywotnio" i w odróżnieniu do darmowych serwisów firma ponosić będzie pełną odpowiedzialność za działanie serwerów. (TF)

http://www.dynami.net.pl

Genesis

Genesis to nazwa nowego, konkurencyjnego w stosunku do Miami pakietu TCP/IP. Genesis obsługiwany jest podobnie jak Miami za pomocą łatwego w obsłudze GUI (wymagane MUI 3.8+), a w swojej podstawowej wersji (bez dodatków) obsługuje połączenia PPP, (C)SLIP, (MS)CHAP, PAP, Callback (kompatybilny z WindowsNT), kompresję VJ i wiele innych bardziej zaawansowanych. Łączyć się możemy za pomocą standardowego modemu, łącz ISDN (modem zewnętrzny lub karta ISDN), karty Ethernet oraz kart z portami serial lub parallel. Podobnie jak to ma miejsce w przypadku Miami, Genesis sam ustala naszą konfigurację łącząc się z providerem i uzyskując wymagane informacje (numer IP, DNS itd.). Istnieje także implementacja Socks v4/5 w formie



dodatkowego modułu (do ściągnięcia ze strony za darmo). Genesis potrafi obsługiwać również wielu użytkowników. (TF)

http://www.active-net.co.uk

Słownik do AmiTekstu

Powstała strona internetowa poświęcona słownikowi do edytora AmiTekst. Celem jej autora jest umożliwić wymianę i uzupełnianie słownika dodatkowego dla tego programu. W chwili obecnej słownik liczy kilkadziesiąt tysięcy słów i rozwija się w szybkim tempie. (TF)

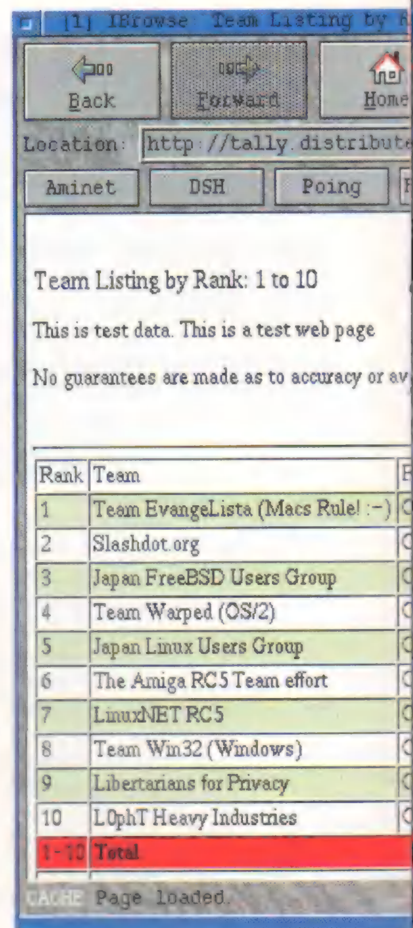
http://www.dynami.net.pl/~seb

Nowa karta ethernetowa

Nowa karta nazywa się Netax1200 i jest przeznaczona dla użytkowników Amig wyposażonych w port PCMCIA.



Połączenie uzyskiwane dzięki tej karcie jest w 100% zgodne z innymi platformami, tak więc bez problemu możemy zlinkować się z makiem, pecetem czy też maszynami z systemem unixowym. Wraz z kartą dołączana jest pełna instrukcja, przelotka „T" (umożliwiająca dołączenie okablowania



BNC) oraz dyskietka z oprogramowaniem dla Amigi. W jego skład wchodzi między innymi netax.device, który pozwala uzyskać 100% zgodność z popularnym oprogramowaniem stworzonym dla Amigi (Genesis, NetConnect, AmiTCP, Miami i MiamiDeluxe). Karta dzięki podłączeniu poprzez port PCMCIA nie absorbuje procesora, dzięki czemu można z niej korzystać posiadając na płycie nawet Motorolkę 68000. Jednak aby osiągnąć naprawdę wysokie transfery, należy wyposażyć swoją Ami w procesor co najmniej 030. (AF)

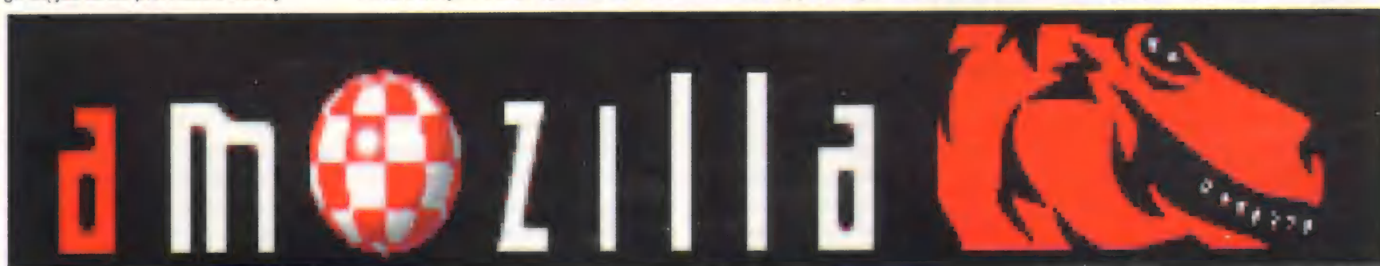
http://www.haage-partner.com

Opera

Znów pojawia się nadzieja na przeportowanie Opery na Amigę. Obecnie prowadzone są rozmowy na ten temat z jedną z niemieckich firm. (AF)

HDInstTools v.6.7

HDInstTools jest programem narzędziowym, służącym do instalacji twar-



ank: 1 to 10

Reload | Load Images | Find

ed.net/demo2.php3?limit=10&low=1

C5 Stats | Yahoo! | Liga | Polbox!

distributed.net

The slowest stat server on Earth

ilability

irst block	Last block	Days	Members	Overall Rate	Blocks
ct 23	Feb 18	485	3809	894,202.58	139,301,292
ct 23	Feb 18	485	2534	529,541.61	82,493,421
ct 26	Feb 18	482	383	394,881.74	61,134,447
ct 23	Feb 18	485	1031	367,152.97	57,196,081
ct 26	Feb 18	482	592	360,692.35	55,841,345
ct 23	Feb 18	485	1434	293,629.67	45,742,422
ct 23	Feb 18	485	613	215,869.77	33,628,776
ct 23	Feb 18	485	506	211,849.59	33,002,501
ct 23	Feb 18	485	690	210,729.54	32,828,017
ct 26	Feb 18	482	1282	204,591.64	31,674,286
					572,842,588

dych dysków. Program ten może zastąpić powszechnie stosowanego HDToolBoxa. Wersja 6.7 wnosi kilka usprawnień, między innymi aplikacja może być uruchomiona kilka razy (jeżeli nazwa urządzenia jest inna), zmieniono określenie alternatywnych filesystemów (ze Special na Custom), zlikwidowano problem z obsługą kontrolerów GVP. (AF)

http://www.elaborate-bytes.com

SID w natarciu

Jeżeli ktoś nie wie, co to jest SID, już tłumaczę. SID (Sound Interface Device) był stosowany jako kość generująca dźwięki w Commodore 64, gdyż stworzono go już na początku lat osiemdziesiątych. Obecnie układ ten został odkryty na nowo i znalazł zastosowanie przy produkcji nowoczesnych syntetyzerów. Wydaje się niemożliwe, aby kość generująca przeraźliwe piski i skrzeki mogła być stosowana przy tworzeniu sprzętu muzycznego wysokiej jakości. A jednak. Dzięki możliwości programowania SIDa i połączeniu SID-Station z nowoczesnymi komponentami możliwe jest tworzenie dźwięków nigdy wcześniej nie słyszanych. Posiadacze C64! Wyciągnijcie swój komputerek z szafy, gdyż jego wnętrzności znów są w cenie! (AF)

Wieści z frontu

Jak co miesiąc donosimy, jak kształtuje się sytuacja w pierwszej dziesiątce drużyn liczących bloki RC5. Oto ostatnie notowanie:

1. Team EvangeLista (Macs Rule! :-) 139,301,292
2. Slashdot.org 82,493,421
3. Japan FreeBSD Users Group 61,134,447
4. Team Warped (OS/2) 57,196,081
5. Japan Linux Users Group 55,841,345
6. The Amiga RC5 Team effort 45,742,422
7. LinuxNET RC5 33,628,776
8. Team Win32 (Windows) 33,002,501
9. Libertarians for Privacy 32,828,017
10. L0phT Heavy Industries 31,674,286

Jak widać, zaszły niewielkie zmiany. Team Warped (OS/2) i Japan Linux Users Group zamieniły się miejscami. Wynika to głównie z osłabienia aktywności drużyny z Japonii (tylko w ciągu tego miesiąca Team Warped policzył o prawie 1,5 miliona bloków więcej niż linuxowcy z Kraju Kwitnącej Wiśni. Notabene, Amigowcy także się do nich zbliżają). (AF)

Dane dotyczące drużyn:
http://tally.distributed.net/demo2.php3?limit=10&low=1

Poszczególne emaile:
http://tally.distributed.net/demo.php3?limit=10&low=1

FastBoot - uzupełnienie

W ACS 9/98 opisywałem FastBoot. Dzięki kol. Przemysławowi Kamińskiemu i nowym doświadczeniom z programem udało mi się rozwiązać kilka problemów, o których pisałem w tamtym artykule.

W telegraficznym skrócie:

– Ta utracona część mocy procesora, o której pisałem, spowodowana była przez nie włączony cache BURST mojej 040. Załadowanie pliku ze zrzutem pamięci nie ustawia flag procesora. Rozwiązaniem tego problemu jest wpisanie na samym początku Startup-Sequence rozkazu CPU wraz z odpowiednimi parametrami. W moim przypadku jest to:

```
cpu cache burst
```

Teraz mam straty tylko ok. 3 MIPS. Nie wiem, jak mogłem tego nie zauważyć, przyczyny utraty mocy szukałem zupełnie gdzie indziej.

– Kolejny problem, który został usunięty, to kłopoty z pracą CD-ROM. Aby ich uniknąć, trzeba odpowiednio dobrać sterownik i FileSystem do CD. U mnie bezproblemowo pracuje AmiCDROM filesystem V1.15 z A1200_atapi.device; mam czytnik PHILIPS 20.

– Skrypt zrzutu pliku najlepiej wykonywać z okna CLI lub SHELL, dzięki temu mamy większą pewność, że po wczytaniu pliku do pamięci system będzie poprawnie działać.

– Jeżeli mamy problemy z zegarem lub z zawartością głównych katalogów partycji, warto napisać krótki skrypt:

```
Setclock Load
Diskchange xxx:
Diskchange yyy:
```

gdzie xxx: i yyy: to nazwy naszych partycji. Jeśli mamy ich więcej niż dwie, oczywiście dopisujemy kolejne linie Diskchange.

Najlepiej do takiego skryptu dodać ikonkę typu Project, a w Default Tool wpisać IconX. Następnie wyciągnąć na blat i po każdym szybkim załadowaniu systemu uruchamiać. W ten sposób zostanie uaktualniona data, czas oraz odświeżona zawartość podanych partycji.

Pomimo tylu komplikacji bez tego programu nie mogę się obyć. Ładowanie systemu w 5 sek. – ludzie z innych platform mogą o tym tylko pomarzyć.

Nixodus/Fordon
(Nicola Piotrowski)
nixodus@delta.ii.tuniv.szczecin.pl

JPEG2MOV

W tym artykule przedstawię krótki (42 KB!) programik do tworzenia animacji w bardzo popularnym (szczególnie poza Amigą ;) formacie QuickTime (pliki z rozszerzeniem .mov).

Na Aminecie pojawiła się wersja 2.1 tego programu. Na początek to, co lubicie najbardziej, czyli wymagania. To niewątpliwie jedna z mocnych stron JPEG2MOV. Do pracy na WB wymaga MUI 3.x, 68020+ i AmigaOS 2.04 (trochę Fastu polecane).

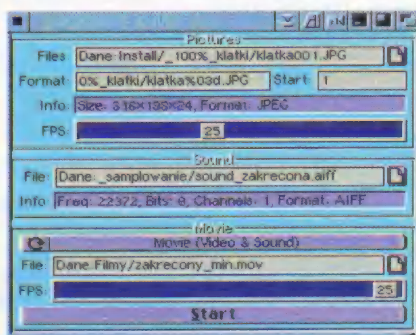
A co dostajemy w zamian? Naprawdę dużo, jak na tego typu pchełkę. Program rozpoznaje formaty graficzne: JPEG (8bit grey lub 24bit color) oraz PNM (pgm 8bit greyscale, format P5 lub ppm, 24bit color, format P6). Ponieważ animacje QuickTime mogą zawierać również dźwięk, JPEG2MOV rozpoznaje i sample w formacie AIFF (1-16 bitów, 100 Hz – 65 kHz, 1-2 kanały).

Aby konwersja była możliwa, obrazki muszą być tej samej wielkości (np. kiedy chcemy stworzyć filmik w rozdzielczości 320x200, to wszystkie klatki muszą być tej wielkości). Obsługa z poziomu WB sprowadza się praktycznie do wyboru pierwszej klatki (np. KLATKA.001) i (jeżeli tworzymy film z dźwiękiem) sampla. Wszystko standardowo za pomocą requestera. Oczywiście możemy ustalić z jaką prędkością odtwarzania zapiszemy nasz filmik (od 1 do 25 fps).

To jednak nie wszystko. Jeżeli uruchomimy program spod CLI, będziemy mieli możliwość dokładniejszej ingerencji w tworzoną animację. Możemy określić: ścieżkę dostępu i nazwę pierwszej klatki, szybkość filmu (fps), zdefiniować które klatki mają być zachowane w filmie, a które pominięte. Możemy wzbogacić film w opcję skalowania. Niestety, amigowe playery nie potrafią z tego rodzaju bajerów skorzystać podczas odtwarzania.

Program działa bardzo szybko, a jego obsługa jest prosta. Osobiście do konwersji klatek na format JPG używam AutoFXa, a do obróbki dźwięku SoundProbe. Można to zrobić innymi programami, zgodnie z posiadanym sprzętem, tudzież gustem :))). A co z odtwarzaniem takiej animacji? Tutaj wystarczają amigowe playery: QT i CyberQT. Animacje .mov, które tworzy program, są odtwarzane na Amidze bez problemów.

Tomasz „X-Type" Zalega



MagicTV2 tania alternatywa?

W ACS 4/98 ukazał się dość pozytywny opis programu MagicTV. A teraz opinia użytkownika, któremu to rozwiązanie nie odpowiada.

Pewien czas temu pojawił się na sieci Aminet niewielki programik o wdzięcznej nazwie MagicTV2 – próba stworzenia programowego flicker-fixera dla Amig AGA.

Po przejrzeniu dołączonej do programu dokumentacji okazało się, iż MagicTV2 spełnia swoją funkcję jedynie przy ustawieniu w preferencjach ekranu maksymalnie 16 kolorów. Oznacza to że MagicTV2 nie będzie w stanie zlikwidować uciążliwego migotania ekranu obecnego podczas przeglądania kolorowych stron WWW w trybie 256 kolorów. Chcąc sprawdzić czy rzeczywiście program nie jest już dalej rozwijany i czy jest to już jego ostateczna wersja, udałem się na stronę www. angelfire.com/nc/MagicTV. Okazało się iż strona ta została usunięta...

Należy zaznaczyć, iż pomimo zapewnień autora, po uruchomieniu programowego flicker-fixera obraz staje się niewyraźny, zszarzały przy jednoczesnych zmianach w podstawowej palecie kolorów. Moim zdaniem są to poważne mankamenty programu dyskwalifikujące go do profesjonalnych zastosowań (a kto słyszał o „profesjonalnych zastosowaniach" bez porządnego monitora? – przyp. RB).

Dość nieoczekiwany rezultat uzyskałem po uruchomieniu programu w trybie super hires laced (1280x512). Po około 2-3 minutach pracy monitor zaczął wykazywać cechy poważnego uszkodzenia. Obraz stał się jednolicie czerwony przy jednoczesnych objawach całkowitej utraty synchronizacji. Co gorsze, usterka ta nie minęła po zresetowaniu komputera, ani też po jego krótkotrwałym wyłączeniu wraz z monitorem. Przygotowałem się na konieczność udania się do serwisu. Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się po kilku dniach, że monitor jest sprawny i do dnia dzisiejszego dobrze mi służy. Oczywiście od tego czasu nie korzystam z dobrodziejstw, jakie daje MagicTV2, zwłaszcza że w dołączonej do niego dokumentacji nie znalazłem żadnej wzmianki o podobnych zagrożeniach, jakie niesie ze sobą ten program.

Myślę więc, że każdy, kto pragnie w poważny sposób wykorzystywać Amigę, powinien zaopatrzyć się w dobrej klasy monitor multisync, zwłaszcza że ceny ich stają się coraz bardziej przystępne. Nie należy liczyć, iż komuś uda się dokonać rzeczy niemożliwej i stworzyć dla nas tani i doskonały flicker-fixer programowy. Ostatnią rzeczą, na której warto oszczędzać, jest własne zdrowie.

Program testowałem na komputerze Amiga 1200, CPU 68040 40 MHz, 18 MB RAM z monitorem Commodore 1084S.

Rafał Nowicki

Contact Manager

Program przeszedł pomyślnie przez wszystkie testy – grrrr, jak ja nienawidzę dobrego oprogramowania ;)! Aż łezka się w oku kręci, gdy pomyślę o opisywaniu gierek pod Amosa...

ZAKUCIE W DYBY

Ogólnym zadaniem programu jest przechowywanie danych o naszych kontaktach wszelakiego rodzaju: informacji o znajomych, adresów URL (strony WWW), kanałów IRC, serwerów FTP... W tym celu Contact Manager oferuje cztery grupy główne, w których umieścić można podgrupy tematyczne. Zawartość grup tworzy się „na piechotę" lub pobiera z innych programów, ale o tym będzie mowa później.

ŁAMANIE KOŁEM

Można by pomyśleć: „przecież to już wszystko było! Przecież na Amigę istnieje tyle baz danych!" Cha, ale żadnej z nich nie zmusisz w prosty sposób do współpracy z innymi programami w systemie. Tylko Contact Manager jest gotowy, zaraz po instalacji, do pełnej obsługi Twoich informacji (nawet nie czujesz, że rymujesz – przyp. RB).

Twój kolega ma telefon? Wspaniale, Contact Manager przy użyciu wbudowanego lub zewnętrznego dialera połączy się telefonicznie z daną osobą. Twój kolega ma faks? Dobrze się składa, bo CM potrafi skorzystać z programu STFax. Twój kolega jest szczęśliwym właścicielem konta e-mail? CM na Twoje życzenie odpali mailera i odpowiednio zaadresuje list. Twój kolega założył swoją stronę WWW? CM uruchomi browsera i połączy się z podanym adresem URL. A to wszystko dostępne jest pod prawym przyciskiem myszy...

Jak widać, CM przechowuje szeroką gamę danych. To nie tylko „nazwisko i adres e-mail", to znacznie więcej. I co ważniejsze, każda z informacji może być wykorzystana do innych celów, w innych aplikacjach. Contact Manager może współpracować (bezpośrednio lub przez port ARexxa) z dowolnym programem pocztowym, przeglądarką WWW, klientem FTP (wbudowana obsługa DopusFTP!) i programem do obsługi faksów. Jest to więc swoiste „centrum dowodzenia" programami komunikacyjnymi!

ZRYWANIE PAZNOKCI

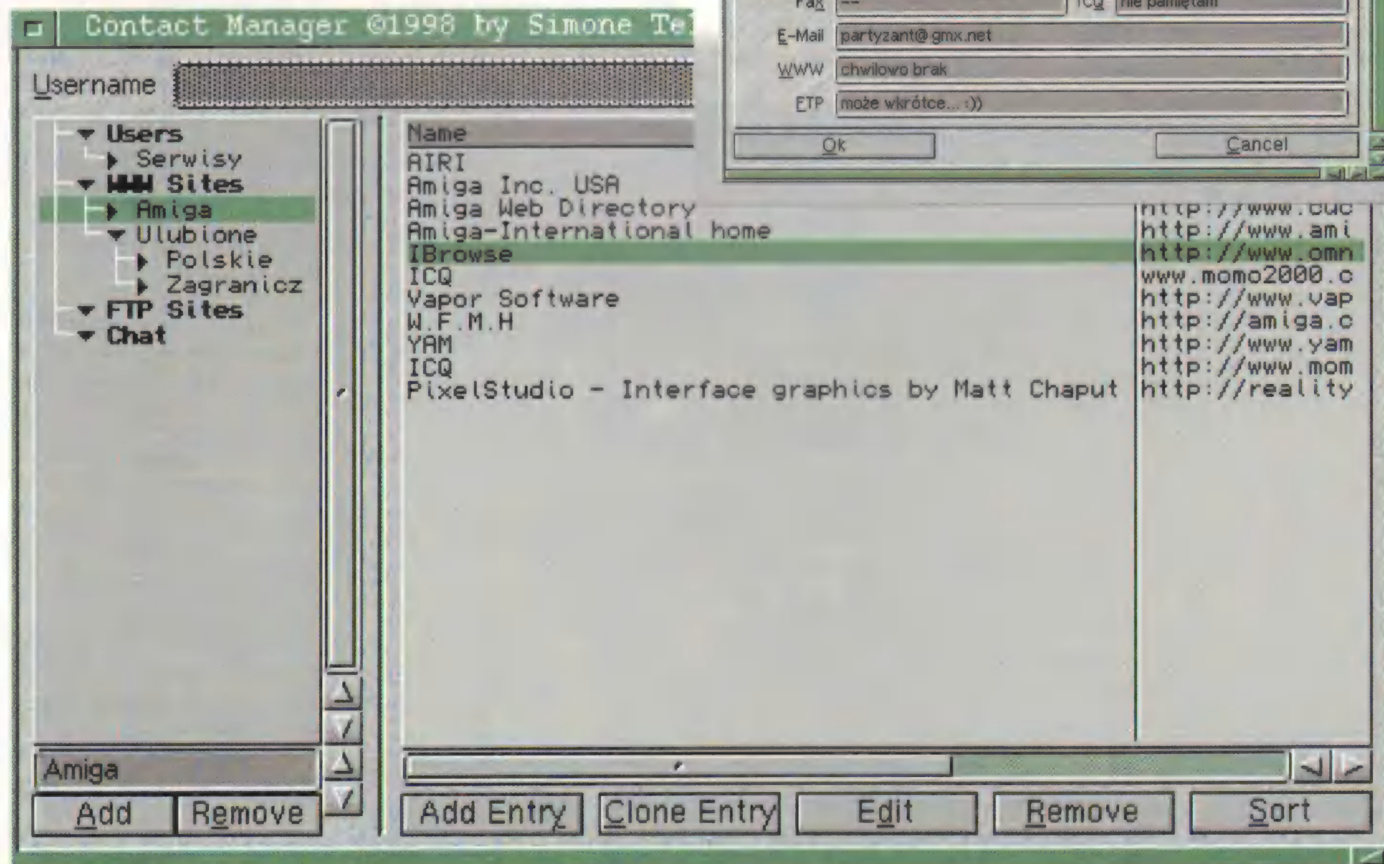
Jakby tego było mało, Contact Manager nie tylko gromadzi dane, ale i pobiera je od innych programów! Potrafi sprawdzić (zaimportować) książkę adresową mailerów (YAM, Thor, Microdot II), hotlistę przeglądarek internetowych (IBrowse, Voyager, A-Web) i listę serwerów FTP (AmFTP, DOpusFTP). Zdobyte informacje są umieszczane w odpowiednich grupach. Kontrola powyższych plików może być nawet przeprowadzana automatycznie za każdym uruchomieniem programu.

Z biegiem czasu liczba wpisów na pewno zdrowo urośnie. Chaos to jednak ostatnie niebezpieczeństwo, jakie Ci grozi – CM ma opcję przeszukiwania bazy danych. Działa szybko i sprawnie, a więc tak jak powinien :).

„ŻELAZNA DZIEWICA"?

Po dłuższej pracy z programem nie mogę stwierdzić, żeby Contact Manager miał jakieś dokuczliwe braki czy wady. Osobom, które potrzebują tego rodzaju bazy danych mogę go szczerze polecić. Ale uwaga (w dzisiejszych czasach chyba zbędna) – program wymaga pakietu MUI. Jak każdy dobry kawałek software'u na Ami, jest rozprowadzany w kategorii shareware. Opłata rejestracyjna wynosi w Polsce 15 zł. Ograniczeniem wersji demo jest limit liczby pozycji w grupie do dziesięciu.

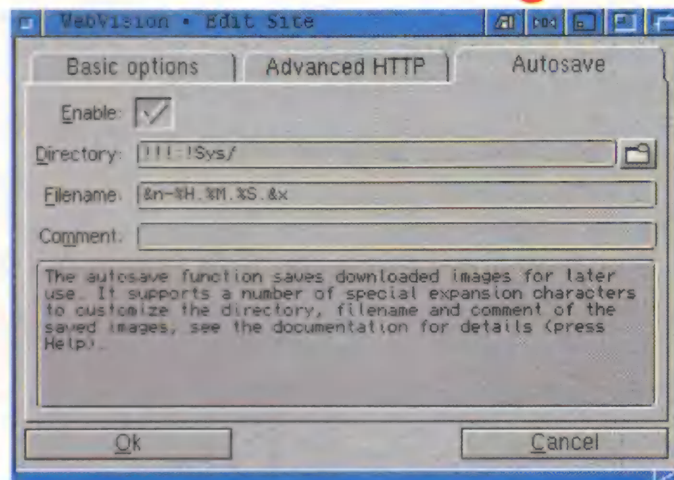
Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net



NA COVER CD

Z kamerą wśród zwierząt?

Web cameras to dosyć dziwna usługa internetowa, która jednak znalazła swoich zwolenników. Obraz z kamery filmującej nieprzerwanie dowolny widok – czy to kanał telewizyjny, czy ulicę miasta – jest w regularnych odstępach czasu zapisywany jako plik jpeg i udostępniany Internautom.



Poszczególne klatki można oglądać zwykłą przeglądarką WWW. Nie jest to jednak zbyt wygodne rozwiązanie. Klikanie co chwilę na przycisku Reload szybko staje się nużące. Wówczas sięgnąć należy po program WebVision...

COŚ WIĘCEJ?

Zdecydowanie tak! Pierwszą, bardzo ważną zaletą WebVision jest automatyczne pobieranie aktualnego obrazu z kamery w określonych przedziałach czasowych. Program potrafi ściągać nowy obrazek zaraz po pobraniu poprzedniego lub poczekać ustaloną liczbę sekund. Wystarczy usiąść przed monitorem i delektować się kolejnymi klatkami...

Drugiego plusa WebVision otrzymuje ode mnie za wspaniałą pracę z wieloma web camerami jednocześnie. Gdy transmisja jpega z jednej kamery przebiega wolno, pobierane są obrazy z innych. Spis dostępnych serwerów z web camerami znajduje się w głównym oknie programu, w postaci hierarchicznego „drzewka". Można więc stworzyć podział tematyczny.

KOLEJNE ZALETY

Gdy oglądamy obrazki z kamer przeglądarką WWW, każdy ostatni ściągnięty plik znajdziemy w jej buforze. WebVision pozwala na więcej – na zapis wszystkich pobranych obrazków! Każdej kamerze przeznaczyć można inny katalog dla jej ujęć i inny format ich nazw (np. nazwa kamery i czas pobrania). W ten sposób pieniądze za połączenie z siecią nie idą na marne po wyłączeniu programu (a zgromadzone jpegi można np. złożyć w animację opisywanym w tym numerze programem JPEG2MOV – przyp. RB).

Każdy porządny browser WWW współpracuje z serwerami proxy przyspieszającymi transmisję danych z Internetu. Także na tym polu WebVision udowadnia swój profesjonalizm, umożliwiając pobieranie obrazków z kamer poprzez właśnie proxy. Osobiście korzystam z serwera Tepsy i nie narzekam. Dla zainteresowanych podaję adres: w3cache.tpnet.pl.

Z CZYM SIĘ ŁĄCZYĆ?

Brak jednoznacznej odpowiedzi! To zależy od Twoich zainteresowań. Wśród kamer odnajdziesz przeróżne tematy: od widoków życia codziennego przez wspomniane kanały telewizyjne do scenek erotycznych. Oczywiście aby oglądać te ostatnie musisz mieć ukończone 18 lat! ;-)

Wraz z programem otrzymujesz plik z listą wielu serwerów. Znakomitą większość stanowią kamery z kanałami TV. Zarejestrowani użytkownicy WebVision mogą użyć opcji update'u listy kamer. Program połączy się wówczas z serwerem jego autorów i zaktualizuje spis.

TECHNIKALIA

Do uruchomienia WebVision nie trzeba wiele. Wystarczy zainstalowany pakiet MUI (wymaga go niemal każdy program, jaki opisuję :-) oraz dowolny datatype do obrazków w formacie jpeg. WebVision warto uruchomić na ekranie przynajmniej 128-kolorowym. W przeciwnym wypadku jakość wyświetlanych zdjęć nie będzie satysfakcjonująca...

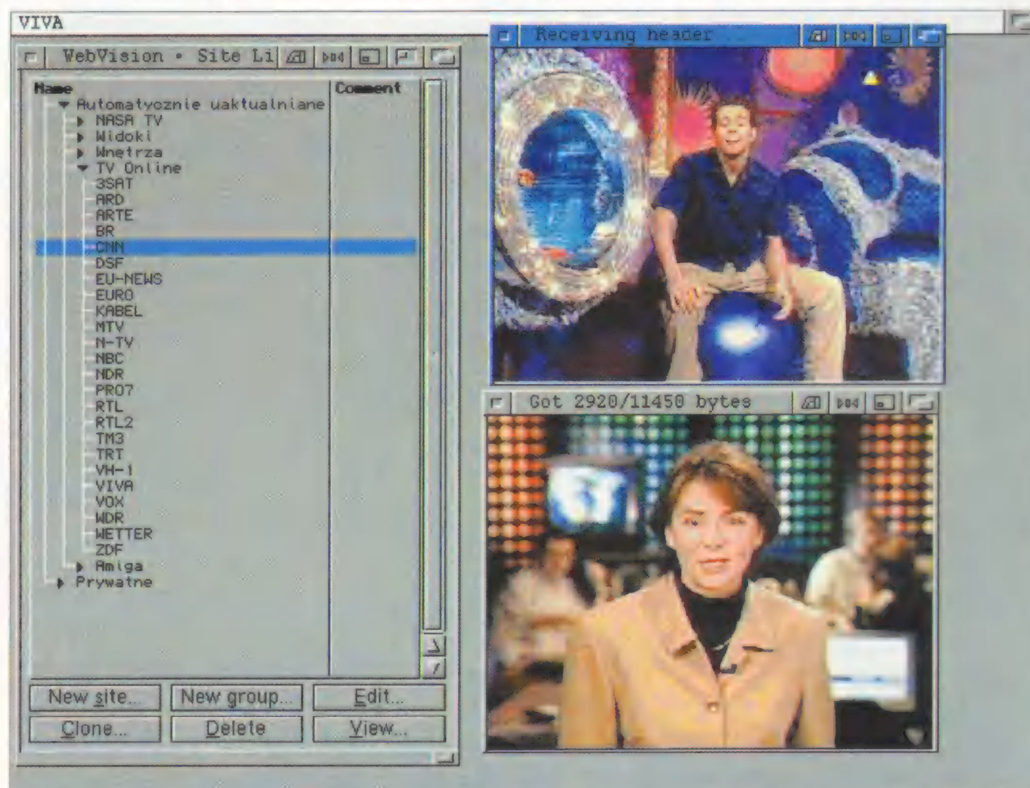
Autor, Troels Walsted Hansen, umieścił swój program w kategorii shareware. Dozwolone jest używanie WebVision przez 30 dni, po których powinieneś albo uiścić Hansenowi opłatę w wysokości 20 dolarów, albo używać WebVision z wyrzutami sumienia. W każdym razie nie masz do czynienia z sytuacją a la AmFTP, który przestaje się w ogóle uruchamiać...

W przyszłych wersjach spodziewać się możemy lokalizacji programu oraz wbudowanego dekodera jpegów. Oba pomysły są moim zdaniem ciekawe, zwłaszcza biorąc pod uwagę wątpliwą szybkość działania systemowych datatype'ów (chyba że ktoś ma PPC i takież datatype'y).

TO JUŻ KONIEC...

Nie mam do opisywanego programu żadnych zastrzeżeń. Nie zawiesił mi nigdy systemu i nie odmawiał współpracy z siecią – słowem: ideał. Jeżeli nie szkoda Ci impulsów na podziwianie obrazów z kamer, to nie masz ani chwili do stracenia. Instaluj!!!

Bartek Bargiel
partyzant@gmx.net





Yam 2.06

Na początku był chaos... A później pojawił się YAM 2.0.

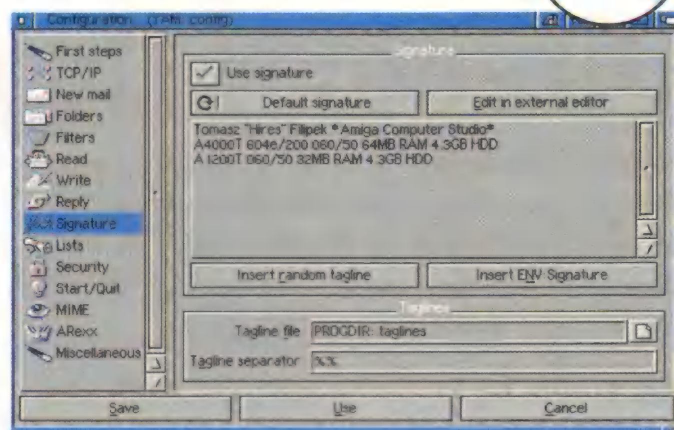
Nie wtajemniczonych informuję, że YAM (Yet Another Mailer) to obecnie najlepszy program do obsługi poczty elektronicznej, jaki został napisany na Amigę. Ponieważ obszerny artykuł na jego temat ukazał się w ACS 6/98, ograniczę się jedynie do przedstawienia zmian.

CO NOWEGO

Bardzo wiele. Zmienił się wygląd. Podczas wczytywania pojawia się pasek zaawansowania operacji, a w głównym oknie widzimy status bar. Wyświetlane są w nim informacje na temat aktualnie wykonywanych operacji. Ponadto dodano nowe ikonki (zarówno MagicWB jak i NewIcons). Nie jest to może szczególnie praktyczne, ale zawsze miłe dla oka:))). Zmodyfikowano również obsługę userów - dodano mianowicie możliwość zabezpieczenia hasłem. Właściciel programu ma oczywiście status roota i może dowolnie dodawać lub kasować innych użytkowników. Ponadto, podczas usuwania usera nie są tracone dane przechowywane w jego katalogu, jak miało to miejsce w starszych wersjach. Wyeliminowano również irytujący błąd, który polegał na kłopotach przy restarcie programu - zdarzało się bowiem, że program gubił ścieżki dostępu do innych konfigów.

Poprawiono także zarządzanie folderami. Obecnie informacje na temat liczby maili i ich statusie są przechowywane, dzięki czemu nie trzeba czekać na zaktualizowanie danego katalogu. Znacznie przyspiesza to dostęp do poczty.

Uzupełniono też YAMa o brakujące funkcje – które poprzednio nie działały (lub też działały niewłaściwie). Usprawniono wyszukiwanie i filtrowanie listów. Do ciekawszych pomysłów zaliczam możliwość zastąpienia okna zaawansowania (które pojawia się podczas odbierania poczty) ikonką. Dzięki temu jest mniejszy bałagan na blacie i nic się niepotrzebnie nie plącze. Zniknął również problem z separatorami – układ folderów jest bardziej przejrzysty. Kolejnym plusem jest fakt, że do YAMa powstają coraz ciekawsze dodatki, jak choćby Yam2NN umożliwiający korzystanie z grup newsowych.



NIE MA RÓŻY BEZ KOLCÓW...

Najnowszy YAM potrafi czasami pomieszać lub pogubić korespondencje. U mnie zdarza się to notorycznie po przekroczeniu magicznej liczby 99 maili w katalogu. Na szczęście listy te nie są faktycznie tracone. Aby odzyskać do nich dostęp, wystarczy skasować pliczek „.index" i zaktualizować folder. Pojawiły się też problemy z konwersją ISOLatin2 na AmigaPL. Jest to o tyle ciekawe, że w wersji 2.04 nigdy się z nimi nie spotkałem. Ponadto wciąż nie została do końca przetestowana obsługa XPK i PGP, w związku z czym mogą się pojawiać kłopoty.

MIMO TO

YAM 2.06 nadal jest najlepszym programem w swojej klasie. Równie przyjaznego mailera o tak potężnych możliwościach nie znalazłem na żadnej innej platformie... Nie wspominając już, że jest to przecież program freeware. Cóż można dodać – autorowi należą się ogromne brawa.

Rafał „Arnee" Gliński

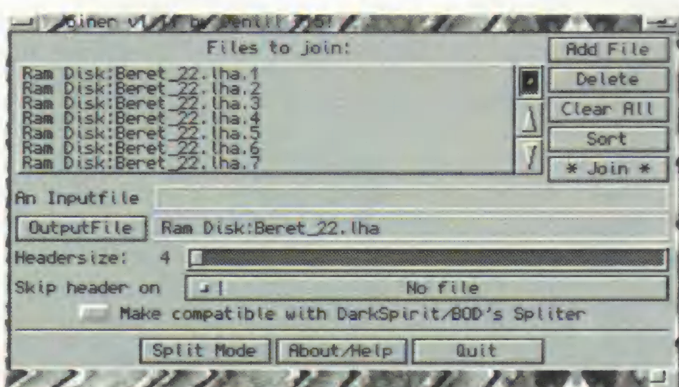
JoinSpliter

NA COVER CD

Niedawno stanąłem przed malutkim problemem. Miałem podrzucić kumplowi ośmiomegowe archiwum... I nie byłoby to niczym niezwykłym, gdyby nie fakt, ze miałem to zmieścić na dyskietkach... w dodatku DD.

Wszelkim programom w stylu QuarterBack, AmiBack czy Diablo nie ufam, a do wklepywania parametrów do joinLZH jakoś nie mam natchnienia. Z opresji wybawił mnie programik o wdzięcznej nazwie JoinSplitter.

Jest to utilek do dzielenia i łączenia plików, a od joinLZH różni się tym, że ma czytelne i wygodne GUI. Składa się on z dwóch części: Join Module i Split Module. Wyboru możemy dokonać zaraz po uruchomieniu programu (pojawia się odpowiedni requester) lub w trakcie pracy (wystarczy kliknąć na stosownym gadżecie).



SPLIT MODULE

Nie zasypuje nas mnogością opcji – jest tylko to, co potrzebne. Miejsce na podanie pliku źródłowego oraz wzorca nazwy do podziału. Program automatycznie numeruje kolejne pliki, począwszy od 1. Możemy także wprowadzić rozmiar pliku (do 8 MB), wklepując wartość z klawiatury, bądź też za pomocą znajdującego się poniżej suwaka. I tu mała ciekawostka. W zależności od przyzwyczajeń wybieramy czy wielkość będzie wielokrotnością 1024 (typowe dla systemów binarnych) czy 1000. Rozmiar może być również automatycznie dopasowany przez program, do ilości miejsca na dysku – niezwykle przydatne, jeżeli każdy bajt jest dla nas cenny. Program umożliwia również podział na konkretną liczbę części. Wówczas wszystkie będą miały jednakową wielkość. Ostatnią opcją jest ustalenie czy nasze archiwum wynikowe ma być zgodne z DarkSpirit/BOD's Spliterem. Na koniec wystarczy już tylko kliknąć na Split i po chwili mamy plik w odcinkach.

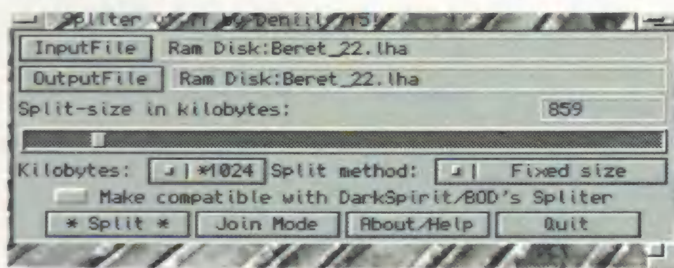
JOIN MODULE

Podobnie zawiera tylko to, co potrzebne. Możemy wczytać serię plików do połączenia, przy czym nie musimy zaznaczać wszystkich. Wystarczy jeden, a program zapyta czy dołączyć pozostałe. Możemy również usunąć wybrane pozycje, skasować całą listę lub ją posortować. Następnie wybieramy rozmiar nagłówka i kiedy ma być on ewentualnie pomijany. Tu również mamy możliwość ustawienia kompatybilności z DarkSpiritem. I znów wystarczy kliknąć na (tym razem) Join aby otrzymać plik w jednym kawałku.

UWAGI

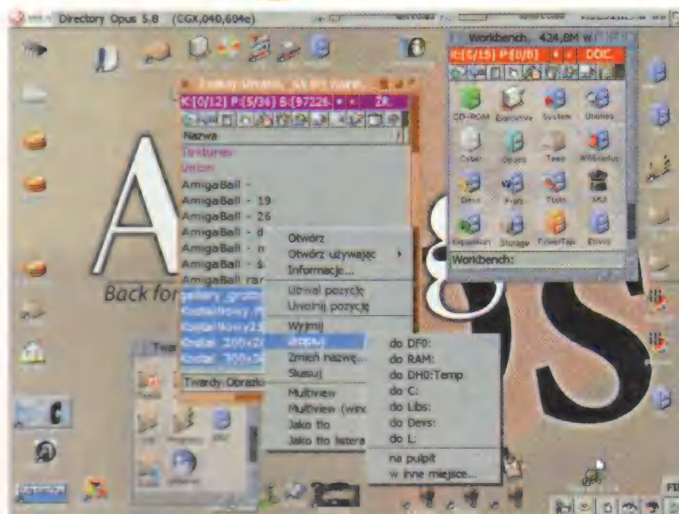
JoinSpliter jest niewielki, szybki a co najważniejsze niezawodny. Jest to jedna z tych pozycji, które trzeba mieć.

Rafał „Arnee" Gliński



Directory Opus Magellan II

Najpierw czwórka podbiła świat, potem piątka wprowadziła zupełnie nową jakość w dziedzinie zarządzania zasobami. Gdy pojawił się Magellan, wydawało się, że to już „ultimate filemanager". Ale nie dla producenta, który właśnie wypuścił dwójeczkę.



ZMIANY

Directory Opus Magellan II wprowadza kolejne ulepszenia w pracy z systemem. Zmieniono organizację ustawień z bezsensownego podziału na dwie osobne opcje na jedno okno z listą z lewej strony (tak jak np. w ustawieniach MUI). Dodano obsługę zestawów ikon, teł, fontów i ustawień kolorów. Istnieje nawet możliwość importu plików Theme z Windows 95, można też kupić osobny CD Directory Opus Plus zawierający pokaźny zestaw gotowych. Razem z programem dostajemy również pokaźną kolekcję typów plików. Wystarczy podłożyć tylko odpowiednie programy do przeglądania, choć w większości przypadków Opus potrafi sam pokazać plik, zagrać go itp.

Oczywiście jeśli nie mamy zainstalowanego filetype jakiegoś rodzaju pliku, to sami możemy jego opis stworzyć. Robi się to za pomocą „niuchacza" typów plików ("filetype sniffer"). Wystarczy tylko wrzucić do niego parę plików tego samego rodzaju (im więcej, tym lepiej), a on sam określi, jak najlepiej je rozpoznać. A może to być zrobione na wiele sposobów: tak jak w Windows, czyli po rozszerzeniu (nie polecam, bo po zmianie rozszerzenia lub przy jego braku Opus tego pliku nie rozpozna); po rodzaju „datatype" (najczęściej stosowany – i słusznie, bo po co dwa razy definiować rodzaj pliku, jeśli zrobił to już ktoś za nas); po bajtach charakterystycznych (które „niuchacz" sam znajduje!).

Potem mamy już do skonfigurowania sposób obsługi danego typu. I tutaj również Opus pokazuje na co go stać, bo może to zrobić na wiele sposobów w zależności od sytuacji. Np. w przypadku obrazka: przy podwójnym kliknięciu myszką pokazuje go w oknie, a do menu dodaje opcje „Ustaw jako tło", „Pokaż na pełnym ekranie" i „Przekonwertuj na IFF". Możliwości są naprawdę nieograniczone. Przy czym typem plików od tej wersji mogą być również wszystkie urządzenia. W ten sposób można np. dodać do menu napędu dysków opcję „Spakuj DMSem". Dla każdego typu definiuje się również standardową ikonkę, którą zobaczymy, jeśli plik nie będzie miał własnej.

ELASTYCZNOŚĆ

Oczywiście na tłach i typach plików możliwości konfiguracyjne Opusa się nie kończą. Można ustawić wszelkie opcje: dotyczące kopiowania plików (czy kopiować też datę, pytać przy podmianie, automatycznie sprawdzać wersję kopiowanego i podmienianego pliku itd.), rozdzielczość ekranu, wygląd menu listera, przycisków listera (mogą one robić absolutnie wszystko), sposób wyświetlania ikonek (NewIcons obsługiwane są bezpośrednio), miejsce ustawiania ikon bez nagranej pozycji, standardowa wielkość listera i okna CON, wygląd górnej listwy, skrypty wykonywane przy wciskaniu różnych klawiszy (np. otwarcie nowego listera przy podwójnym kliknięciu lewego przycisku myszy) lub przy różnych wydarzeniach (np. przy włożeniu dyskietki, przy podłączeniu FTP). Długo by wymieniać. Dość powiedzieć, że w Opusie dostosować do własnych potrzeb można absolutnie wszystko. Za pomocą skryptów i własnych poleceń wprawiony użytkownik potrafi zdziałać cuda.

MODUŁY WCALE NIE MUZYCZNE

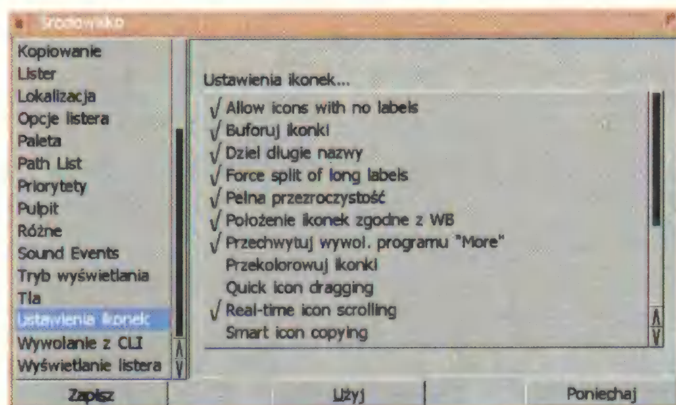
Razem z Magellanem II dostajemy kilka modułów, które są pomocne w pracy z programem. Są wśród nich takie, które grają muzykę, pokazują obrazki, fonty itp. Dwa z nich są naprawdę rewelacyjne. Pierwszy to Arcbrowse, który umożliwia poruszanie się po archiwach LHA i LZX tak, jakby to były katalogi. I nie ma żadnych ograniczeń. Można kopiować dowolne pliki z archiwum, wchodzić w katalogi, kopiować pliki do archiwum (!) jak również je kasować. Przy podwójnym kliknięciu na pliku zostanie on tymczasowo rozarchiwizowany i wykonana zostanie operacja zdefiniowana w opisie typu. Działa to naprawdę doskonale.

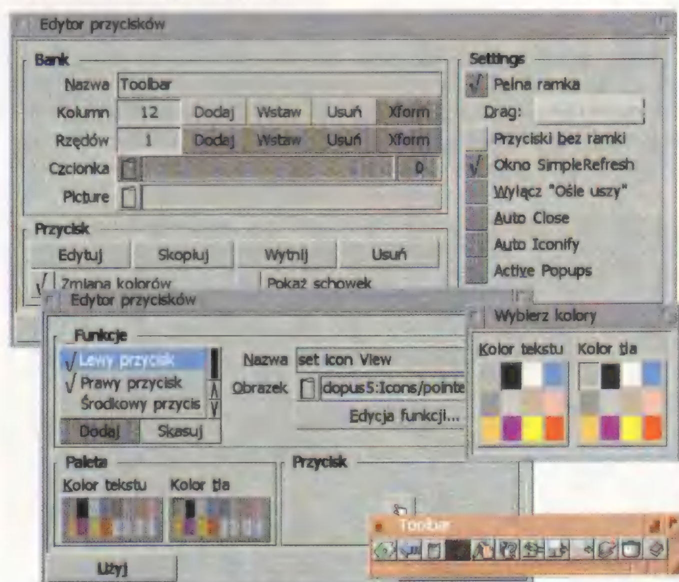
Drugi niezły moduł to obsługa FTP. I znowu wchodzimy do FTP jak do normalnego listera. Jedyna różnica, że podczas np. wchodzenia do katalogu czy kopiowania ukaże się nam okno informujące o postępach w wykonywaniu tej operacji. Działa również opcja Resume (czyli w przypadku przerwy w transmisji ściągania tylko pozostałej części pliku).

KONIEC...?

Na temat nowego Opusa można by zrobić cały cykl artykułów. Trudno mi więc w tak krótkim tekście opisać wszystkie jego możliwości. Sądzę jednak, że przy codziennej pracy z komputerem jest on niezastąpiony. Znam wiele osób, które po jego instalacji nie wyobrażają już sobie pracy bez Directory Opusa. I słusznie, bo jest to najlepsze narzędzie do obsługi plików, jakie kiedykolwiek stworzono na jakikolwiek system. Polecam ten program każdemu.

Than / Union
than@union.art.pl





CyberGraphX 4

CyberGraphX to system obsługi kart graficznych dla Amigi. Oparty jest na niezależnych od sprzętu bibliotekach i zależnych od sprzętu sterownikach monitorów (tych w Devs:monitors). Dzięki takiemu rozwiązaniu system stał się standardem dla wielu kart graficznych (tak jak AHI w dziedzinie dźwięku).

Producenci kart graficznych do Amigi od dawna wymyślali wiele różnych nakładek na system operacyjny, które umożliwiałyby stosowanie zaawansowanych układów graficznych przy dużych rozdzielczościach i liczbach kolorów większych niż 256. Niestety, system (1.3 i 2.0) był odporny na takie próby, a o wielu rozwiązaniach przeciętny użytkownik Amigi nawet nie słyszał. W końcu jednak powstał CyberGraphX, który był dołączany do karty graficznej CyberVision 64 opartej na znanym układzie Trio 64 firmy S3. Tak się złożyło, że byłem posiadaczem jednej z pierwszych kart CV64 w Polsce, stając się tym samym użytkownikiem systemu CyberGraphX. Znam więc jego ewolucję od wersji 2.0 do obecnej 4.0, która niedawno się ukazała.

Do tej pory system CyberGraphX można było znaleźć w Internecie lub na CD Aminet jako darmowy pakiet. Tak było aż do wersji 4, gdyż to właśnie ona została jako pierwsza wydana przez Stefan Ossowskis Schatztruhe, a wyprodukowana już nie przez Phase5, ale przez Vision Factory Development. Tę ostatnią firmę założył twórca całego systemu CyberGraphX. To definitywnie oddzieliło system od serii kart Cybervision i dzięki temu w końcu ukazał się sterownik CGX do popularnej karty Picasso IV.

ZASADA DZIAŁANIA

dla użytkownika jest dokładnie taka sama, jak przy standardowych układach AGA – po prostu przy wyborze rozdzielczości ekranu pojawiają nam się nowe tryby. Dlatego wszystkie poprawnie napisane programy (90% użytkowych) bez problemów skorzystają z zalet posiadanej karty graficznej, nawet tego nie „zauważając". Oprócz tego, że uzyskamy większą rozdzielczość, liczbę kolorów i – przede wszystkim - szybkość, nie zauważymy różnicy w pracy systemu. To właśnie przesądziło o ogromnej popularności systemu CyberGraphX.

INSTALACJA

całego systemu zrealizowana jest, jak zwykle, przy użyciu systemowego Installera. Przebiega bardzo sprawnie i łatwo. Naszym zadaniem jest określenie sposobu instalacji (update z wersji 3 lub pełna), rodzaju posiadanej karty, monitora itp.

PO INSTALACJI

Pierwsze, co zwróciło moją uwagę, to nowy program CGX Mode służący do ustawiania wszystkich trybów, które potem będą dostępne w systemie operacyjnym. Możemy dzięki niemu zdefiniować najbardziej nawet wymyślną rozdzielczość. Nie ma tutaj żadnych ograniczeń. Przeciętny użytkownik PC zdziwiłby się widząc, co potrafi zdziałać zwykły układ Trio64. Można nawet zmusić kartę do pracy w standardzie PAL! W stosunku do wersji 3 dodano obszerny spis parametrów monitorów, jak również ogromną listę predefiniowanych ustawień poszczególnych trybów graficznych. Uwalnia to użytkownika od żmudnego ustawiania każdego z osobna. Teraz wystarczy właściwie tylko wybrać odpowiedni monitor i przeprowadzić drobne korekty.

Dla tych, którzy mają zwykłe, analogowe monitory, ważne jest to, że każdy tryb można tak dopasować, że zbyteczne staje się przestawianie parametrów monitora przy każdej zmianie rozdzielczości. CGX Mode to bardzo mocna strona systemu CGX. Próżno szukać podobnych rozwiązań w innych systemach operacyjnych. Są co prawda różne nakładki na Windows 98, ale żadna nie ma tak dużych możliwości.

Konfiguracja zaawansowanych ustawień przebiega na dwa sposoby: poprzez systemowe Environments (za pomocą dołączonego programu typu commodity) i parametry w ikonie (Tooltypes). Nowością w CGX 4 jest możliwość włączenia bitmapcache dla wszystkich kart graficznych, co przyspiesza przenoszenie i skalowanie okien typu smart.

Razem z pakietem na CD znajduje się jeszcze wiele ciekawych rzeczy. Między innymi nowy system CyberGL, znacznie szybszy, jednak w dalszym ciągu nie korzystający z procesora PowerPC. Z ciekawostek można jeszcze wymienić specjalny programik GfxPatch, który umożliwia działanie funkcji niektórych programów wymagających systemu 3.1 – pod 3.0 (np. Spectrum Analyzer w AmigaAmp).

CyberGraphX doskonale wykorzystuje możliwości sprzętowe kart graficznych. Podmienia wszystkie systemowe polecenia graficzne (rysowanie linii, skalowanie, wstawianie grafiki itp.) tak, żeby wykorzystywały bezpośrednio sprzęt, który mamy. Dzięki temu przyspieszenie nie ogranicza się tylko do szybszego stawiania punktów, ale całej obsługi środowiska graficznego. Oczywiście z tych zalet skorzystają jedynie programy napisane pod system operacyjny. Z innych funkcji CGX można wymienić: przesuwalne ekrany dla kart, które potrafią to wspomagać, nie wymagana pamięć Chip dla wyświetlania (cała zostaje np. na muzykę), budowa modułowa – tzn. że można korzystać z wielu kart naraz.

Zrobiłem również

TESTY

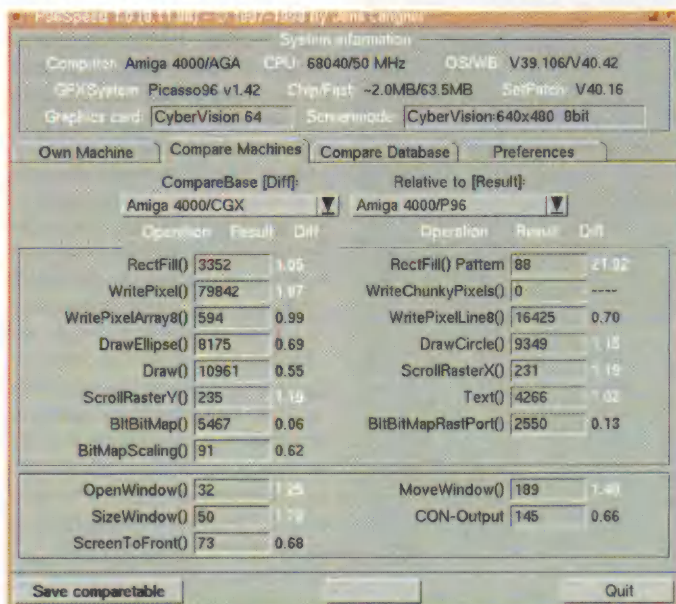
porównujące system CyberGraphX 4 do najnowszego Picasso 96 v1.42. Wyniki zapewne możecie obejrzeć obok. Średnio wyszło, że CGX jest szybszy 2,5 raza. Niestety, nie wygląda to tak różowo w rzeczywistości, gdyż w dosyć ważnej funkcji Draw, najczęściej chyba wykorzystywanej w systemie, CGX okazał się prawie dwa razy wolniejszy. No, ale w równie ważnej funkcji WritePixel jest prawie dwukrotnie szybszy. Decyzja byłaby trudna, gdyby nie to, że w tej chwili znacznie więcej programów potrafi wykorzystać CGX w trybie bezpośrednim niż Picasso96. Poza tym Picasso ma pewne problemy z obsługą datatype'ów mimo dołączenia specjalnej wersji Picture.datatype.

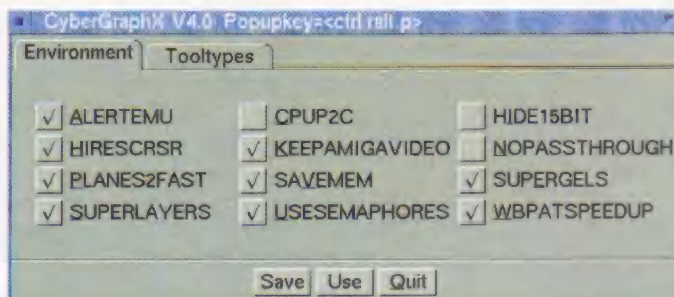
Pokusiłem się również o wykonanie testu prędkości grafiki pod emulatorem Macintosha Fusion. Do testów użyłem programu Speedometer. Wyniki dla QuickDraw Color Test: przy użyciu Picasso96 – 7,614 (średnia), a przy CyberGraphX 4 – 9,007. W trybie czarnobiałym jest to odpowiednio 17,530 i 20,497. Tak więc i tutaj CGX pokazał, na co go stać.

MOIM ZDANIEM

CyberGraphX 4 jest wart swojej ceny. Przynosi rzeczywiste usprawnienie pracy nawet dla tych, którzy korzystali z najnowszych betawersji CGX 3. Wyraźnie poprawia się wydajność i stabilność działania całego systemu. Również obsługa pakietu jest bardzo wygodna. Za jedyną wadę uznałbym wolne wspomaganie funkcji Draw, ale to jedno jakoś można przeboleć.

Than / Union
than@union.art.pl





No to co z tą Amigą?

Zamieszczony w ACS 1/99 tekst dotyczący sytuacji Amigi stał się (zgodnie z naszymi oczekiwaniami) kijem wetkniętym w amigowe mrowisko. W redakcji zaroiło się od polemik, ripost, bluzg pod adresem Tinnera oraz... wyrazów poparcia. Postanowiliśmy nie rozbijać dyskusji na kolejne numery, tylko wybrać co ciekawsze listy i opublikować je razem, jako jedną, pokaźną dawkę. Zaczynamy!

Nie czarujmy się... Patrząc na ceny kart turbo PPC dla Amigi (przykładowo turbo do Amigi 4000 PPC604e 180 MHz: 2990 zł!!!, wg. cennika Elboxu, a macowa karta UMAX 604e 166 MHz kosztuje w Niemczech ok. 440 DM, czyli niecały 1000 zł), różnica pomiędzy kartą „gołą", a obsadzoną procesorem 680x0 jest spora i aż się prosi aby spece od softu i sprzętu wymyślili takie rozwiązanie, jak w Macu. Nie jestem fachowcem, ale wydaje mi się, że jedynym wyjściem z sytuacji jest emulator starego procesora. Sądzę, że działałby zupełnie przyzwoicie na RISCu i nie musi to być 68060, niech będzie 68040. W taki sposób można by zawojować rynek amigowski (przecież każda Amiga ma już jakiś procesor 68K. Nie rozumiem zupełnie, po co montuje się do kart turbo PPC do A4000 procesor 68040 25 MHz, przecież jest to dublowanie hardware'u). Zamiast wydać 3000 zł na kartę z procesorem 604 200MHz + 68060 60 MHz wydać, powiedzmy, 1000 zł, a resztę na przyzwoitą kartę GFX.

Kogo dzisiaj stać na wydanie 6000 zł na sprzęt z „wątpliwą przyszłością" (w co osobiście nie wierzę). Za taką cenę kupię PMaca G3. A to jest już mała stacja graficzna (dodam tylko, że szybsza od Pentium MMX 266 MHz o około 25%). „Dlaczego 6000 zł?", ktoś zapyta. To policzmy: A1200 w wieży – 1300 zł; Turbo PPC 603e 160MHz + 68040 25 MHz – 1700 zł; karta GFX (CyberV64/3D) – 800 zł; karta Zorro II/III – 300 zł; pamięć 32 MB – 250 zł; monitor – 800 zł; twardziel 2,1 GB – 700 zł (a gdzie Scandoubler, ZorroIII, SCSII...). To daje razem 5850 zł za najsłabszą konfigurację. A jeśli ktoś chce kupić np. A4000 z tym „dobrodziejstwem", to cena będzie porównywalna z Silikonem O2 (no, może nie do końca, ale prawie). Ludzie!!! Za 3000 zł można już kupić PowerMaca bez monitora (tu dodam, że można zastosować monitor VGA). Kogo dzisiaj stać na to, aby wyłożyć taką forsę. Przecież Amigi kupują głównie młodzi entuzjaści grafiki. Graficy „starszego pokolenia" kupią zapewne wspomnianego G3 i to nie dlatego, że cena taka sama, a dlatego że mają „soft". Teraz cały czas walczę ze sobą czy kupić kartę turbo, czy Maca. Powiem szczerze: jeśli na Amigę PPC nie wyjdą „profesjonalne softy" graficzne, np. mój ulubiony Real czy Cinema (na Maca już jest – Cinema 4D XL - widziałem, bomba), to chyba kupię sobie do pracy „jabłuszko", bo już dawno odstawiłem na bok programy gfx 2D Amigi na rzecz np. Fractal Paintera i Photoshopa na Macu.

Widzę jednak promyk słońca w tym tunelu. Takim programem jest Elastic Dreams (przynajmniej GUI). Zawsze zazdrościłem Macowi programów z takim GUI, jak w Bryce.

Tomek Kibler

Nawet nie musiałem czytać tego artykułu w ACS, bo pojawił się na liście PowerUp. Nie będę się oburzał i przeklinał autora, po prostu w zbyt wielu miejscach ma rację. Pytanie jest tylko jedno: po co to wydrukowaliście? Zajęło toto cztery strony i nic nowego nie wniosło, wszak chyba każdy użytkownik Amigi (użytkownik, nie posiadacz) zdaje sobie sprawę z jej wad i braków, z pokrętności amigowego rynku itd. Ale jak ktoś woli Amigę od PC, to cóż może zrobić? Sam założyć firmę, pisać soft, wymyślać rozszerzenia? Trzeba żyć w takiej rzeczywistości, jaką mamy, choć nie jest ona zbyt różowa. Podsumowując, szkoda miejsca na tego typu artykuły.

Marcin Gaczkowski

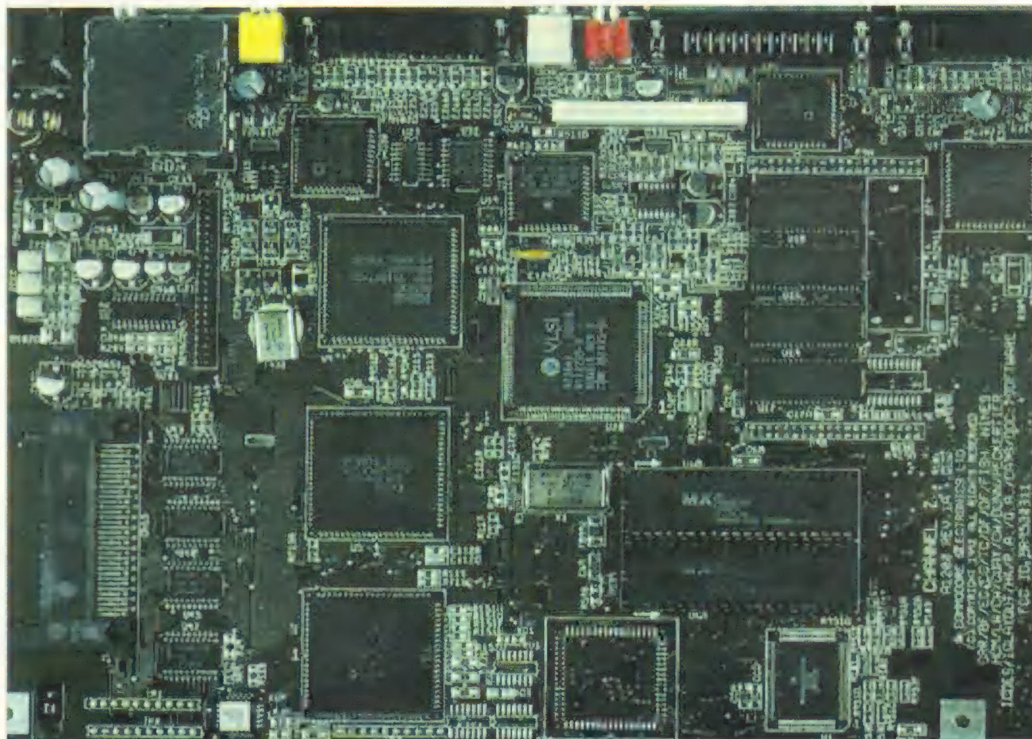
Uważam, że TINNER/DxP to kloniarz, a AMIGA RULEZ!!!

Pazur

Cześć wszystkim Amigowcom, którzy nie poddali się emocjom i nie dali swojej Amigi do ACS-Giełdy z treścią ogłoszeń w stylu: sprzedam A1200 040/40 za 30zł :). No to jedziem:

Pan Tinner mówi, że się nie narzeka publicznie, a więc: narzekam publicznie! AMIGA MI SIĘ ZAWIESZA! Zadowolony, panie Tinner (cokolwiek ta xywa ma wspólnego z mózgiem)? Amigę w obecnej konfiguracji (040 33 MHz) mam 1,5 roku i mam trochę doświadczenia. Mój system nie jest stabilny, wiesza się np. CON (nawet Shell, hehe...), Rainboot, Amirc, Voyager. Jednak każde z tych zawieszeń ma swoją przyczynę, którą mogę szczegółowo opisać poprzez email każdemu zainteresowanemu, poza Tinnerem (staram się zadawać tylko z ludźmi).

Jednak po mojej lewej stoi cudo, które kupiłem latem '98. Na mojej Amidze, na której system ma prawo się zawieszać, bo nie był przeinstalowywany 1,5 roku (poza tym obsługuje go taki leń, jak ja, któremu zazwyczaj wisi, że ciągle coś wisi). Za to na piecu mam zainstalowany system windows 98 p.n.e. Po 2 miesiącach zaczął się wczytywać z niewiadomych mi względów 3 minuty (zamiast tak jak poprzednio – 20 sekund), a ilość pamięci konwencjonalnej zmalała o 50 KB. Gdy piszę sobie coś w Wordzie, z niewiadomych mi powodów wykonuje on nieprawidłową operację. Gdy edytuję stronę Frontpagem i sprawdzam ją na Internet Explorer (wbudowany w multimedialny system Windows 98), przez przypadek ukrywa mi się okienko z nieudanym połączeniem modemowym. Próbuję schować program do paska zadań – nic. Naciskam [CTRL]+[ALT]+[DEL], bo przecież każdą zawieszoną aplikację można



„Zgadzam się co do tego, że przestarzałość rozwiązań, jakie znajdziemy np. na płycie głównej A1200, jest faktem."

bezboleśnie zamknąć. Po kilku próbach pokazuje mi się info, że program nie odpowiada. I kij mu w oko, zamykam go. Ale on się tak łatwo nie da – blokuje cały system i pozostaje wciśnięcie przycisku reset. Scandisk oczywiście się nie uruchamia, bo jest za mało pamięci konwencjonalnej. Włączam windowsowego scandiska, który jest oczywiście wolniejszy od swojego dosowego odpowiednika (bo przecież nie dla ozdoby dodano tyle buforów w Windowsie). Zostawiam pieca i wracam, po czym widzę wygaszacz. „O jaki fajny wygaszacz! 3D!" myślę :). Ruszam myszą, po czym stwierdzam, że fajny wygaszacz się zawiesił (na Amidze też by się pewnie zawiesił, bo łata na łacie, ale nie pamiętam już, że ten multimedialny wygaszacz był częścią gołego win98). Windows jest tak multimedialny, że chroni nas czasem przed większym wyborem rozdzielczości, żeby nie było nam za trudno (u mnie chroni mnie przed rozdzielczością 1200x700-i-leś-tam punktów).

Zostawiam krytykę peceta innym takim jak ja Amigowcom-Rulezowcom :). Dalej. Mam nadzieję, że autorowi chodziło o to, że Amiga ma wolne systemowe algorytmy odświeżania okien, gdyż AGA hires wcale nie oferuje tragicznej szybkości (oferuje złą, ale nie tragiczną). Jeśli ktoś nie wierzy, niech uruchomi Fusion posiadając MMU i 040.

Niech teraz sobie przyrówna MCPowski Solid WindowMowing na amigowskim WB 640x480x16 kolorów i makowy system taki sam, tyle że w 256 kolorach. Dojdzie do dziwnego wniosku, że przesuwanie okienek w Macu (solidne przesuwanie uaktywnia Church Windows) w 256 jest szybsze niż na Ami w 16. Dziwne, nie? Co do tego, że system Amigi jest przestarzały, się zgadzam. Ale nie jest przynajmniej (w mniejszym – windowsNT – lub większym – reszta – stopniu) nakładką na śmiechu wartego, ale cholernie stabilnego DOSa. Za to Windows od samego działania mi się wielokrotnie zawiesił.

Teraz krytyka czasopism. Wasz obiektywizm jest w granicach ZERA. Dlatego artykuł Tinnera jest jak kij w mrowisko. Nikt nie wie, „o co loto", a tu takie coś. Za ten stan rzeczy obwiniam was i tych drugich ;)! Nikogo innego. Ludzie!!! Opanujcie się!!! Trzeba przestać narzekać siedząc w domu! Trzeba działać! Masz Internet? Szukaj majli firm amigowych i pisz! Przestań mówić: „och! jaka wspaniała karta turbo! Ma aż 240 MHz!" Przecież piece i maki mają już po 400-450! A my od połowy roku stoimy w miejscu! Ten cały system WarpOS to bubel wykorzystujący procesor PPC w 30%. Po co są opisywane w waszym czasopiśmie jakieś śmiecie typu MP3encode PPC, które notabene działają pod PPC 2x szybciej niż pod 060! KPINA! Wszystko jest pisane na odwal, żeby była wersja PPC. Co to nam Amigowcom daje? Podniete z osiągów PPC 160 MHz, które chowają się przy Pentium 100? Gdzie Ambicja? Kiedyś gry działające płynnie dopiero pod 486, były z powodzeniem przepisywane na MC68000. Jedyne, co pozostaje posiadaczom PPC, to pobawić się emulatorem Maca, bo tam jest wszystko, czego na Amigę brakuje (nowe wersje Lightwave, darmowy edytor stron internetowych Netscape Composer, że o grach typu Tomb Raider 2 i innych hitach na pieca nie wspomnę).

Jeśli się wszyscy zbierzemy do kupy (kupą mości panowie ;) i to nie tylko my Polacy, to razem poprzez majle i naciski na firmy amigowe typu Phase5 i przede wszystkim na właściciela – Gateway 2000 – może coś zdziałamy. Piszmy do firm software'owych, gierkowych z pytaniami typu: czy naprawdę tak trudno jest przepisać grę z PowerMaca na PowerAmigę lub z Maca 68K na Ami68K? Tylko stanowczość nam teraz może pomóc. Jeżeli nie zrobimy tego teraz, to kiedy? Jutro może być za późno, jeżeli już nie jest. Musimy to zrobić dla dobra Amigi.

Jednak z tego, co widzę, śmiać mi się chce! PO CO konwersja Settlers II na Amigę? Chory pomysł! Powstała trzecia część, a oni drugą kończą. Nic bym o to bym nie wspominał, gdyby nie to, że Settlersy II są nawet na Maca 68K (pod Shapeshifterem można w nie pykać)! Grałem i widziałem, że prawdą jest to, że jest to o wiele gorsza od jedynki. Ale co uparte, to uparte. Zamiast prosić autorów Tomb Raidera III o udzielenie na nią licencji, robią Wipeouta (który już ma chyba ze 3 lata). No gdzie tu sens??? Przecież PPC na Macu ciągnie Tomba II (vide Macworld 1/99 – tam znajduje się demo).

Mimo wszystko ja i tak Amigi nie sprzedam, bo to jest najwspanialszy komputer, jaki kiedykolwiek miałem. Karty GFX i SFX są do dupy. Może nie do dupy, ale poprzez te wspaniałe oprogramowanie się takowymi stają. Tu pomijam działy, z których treścią się więcej niż w 75% zgadzam.

Najbardziej dobija mnie scena. Jest na niej tylu wspaniałych, doświadczonych grafików, muzyków, koderów, a marnują się na jakichś śmiesznych demach, na których zazwyczaj zarabiają śmieszne pieniądze. Scena powinna być czasem zdobywania doświadczeń, a nie zapomnieniem od rzeczywistej sytuacji Amigi. Ci koderzy powinni się starać o konwersję na Amigę najbardziej znanych piecowych i makowych programów. A co sobie na demach zrobisz? Zawalisz twardziel niepotrzebnym nikomu badziewiem. To co z tego, że będzie tam kawałek świetnego kodu, ekstranastrojowa muzyka i supergrafika. Co nam, normalnym użytkownikom, takie demo daje? Dema są nudne i w większości jakościowo jak skopiowana 10 razy taśma VHS. Mam już chyba 7 dem z poprzedniego roku z jednym, bardzo podobnym efektem.

Skończcie z tym popi... RC5! Co to za reklama. W mojej szkole wie o tym tyle osób, ile ma Amigę (czyli ja) i nikt poza tym. Po co wydawać kasę na połączenia modemowe dla takiego czegoś? To jest moje zdanie, kto ma inne, niech sobie dalej wydaje kasę (o ile to leci przez tepsę) i marnuje czas na sieci, zamiast wysyłać majle z apelami.

Jeśli się coś w pececie zwali – fakt – zawsze może przyjść nam to naprawić pan z multimedialnego sklepu, ale za śmieszną zmianę w jednym pliku jest w stanie wziąć 50 zetów (już wolę sam to wszystko naprawiać, bo tylko „nieumieje" i/lub ci, co mają nadmiar kasy, zdają się na ich usługi).

Poza tym jest sens w opisywaniu gierek pod Maca! Czy czasopismo PC Giercownik widząc opis gry w PSXtra napisze: „a opis macie w PSXtra, tutaj wam podajemy jak ją uruchomić". Nie zrobią tak, bo zależy im na czytelniku. Ile wspaniałych gier powstało nawet na Maca 68k: Quake był już dawno, Transport Tycoon, 3D Ultra Pinball, etc. To na razie nasza najlepsza braka na świeże, nowe gry! No nic...

To miała być krytyka artykułu, który jest napisany złośliwie, naciągając prawdę na swoją stronę, ale zamiast obrzucać się błotem, trzeba chwycić się brzytwy w postaci wymienionych apeli. Na koniec dla szpana Tinnera: może i nie wiem, dlaczego GURU się pojawia, ale to, co pecet wyprawia, przechodzi ludzkie pojęcie (zostawmy na tydzień nie ruszając Ami i pc i zobaczmy, co się pierwsze zawiesi). IMHO co jest bardziej skomplikowane - bardziej się wiesza. Dlatego Atari XE był taki stabilny. Jednak wyjątków jest od tej reguły dużo. Jedną z nich jest Windows.

Pamiętajcie! Tylko wtedy, gdy zrobimy coś razem i gdy wszyscy my, prawdziwi Amigowcy pozbieramy się i ruszymy do boju, możemy coś zdziałać! Trzymajmy się kupy, kupy nikt nie ruszy! Amiga rules dopóty, dopóki my żyjemy! To my tworzymy to legendarne środowisko Amigi i to w nas jest siła – coś, co ma także nasza wspaniała Amy. Tym czymś jest dusza.

Grzegorz „pARUWa" Korycki

W styczniowym numerze ACS mieliśmy okazję przeczytać całą litanię gorzkich żali Tinnera na Amigę połączoną z drwinami z „amigowców-rulezowców". Oprócz tego znalazłem tam szczegółową analizę technicznego poziomu rozwoju Amigi. Co do tego nie ma co dyskutować, bo jak wiadomo z faktami się nie wygra. A zgadzam się co do tego, że przestarzałość rozwiązań, jakie znajdziemy np. na płycie głównej A1200, jest faktem.

Tinner ma więc do nas – amigowców-rulezowców – pretensje o to, że rozszerzamy swoje Amigi i kupujemy te wszystkie przestarzałe wynalazki. Dajemy przez to zarobić tym wszystkim zdzierskim firmom, które żerują na naszej naiwności i ściągają z nas ostatnią kasę. Uważa więc, że kupujemy te wszystkie rzeczy z głupoty, bo daliśmy się nabić w butelkę reklamom zamiast kupić „profesjonalny sprzęt pecetowy". Drogi Tinnerze – sam zauważyłeś, że Amiga nie jest już sprzętem tanim – dobrze skonfigurowana kosztuje więcej niż niezły pecet. Więc dobrze sobie zdajesz sprawę, że posiadacze Amig z kartami graficznymi i PPC mogliby sobie bez problemu zafundować dobrego peceta. Jednak ty uważasz, że rozbudowują swoje Amigi z naiwności, ja natomiast myślę, że jest to ich świadoma decyzja. Po prostu opłątany przez propagandę roku 1998 – roku „multimediów, Internetu i komputerów o dużych mocach obliczeniowych" nie rozumiesz już, że ktoś może się kierować motywami innymi niż stosunek cena/możliwości, że ktoś może mieć Amigę dla samej przyjemności nieposiadania „profesjonalnego" peceta. Tak jak jedni ma-



„Fajnie by było, gdyby Amiga i dodatki do niej były tak tanie, jak pecetowa masówka, ale nie można tego wymagać od rynku, który już trzy razy „padał" i stracił dużą część klientów."

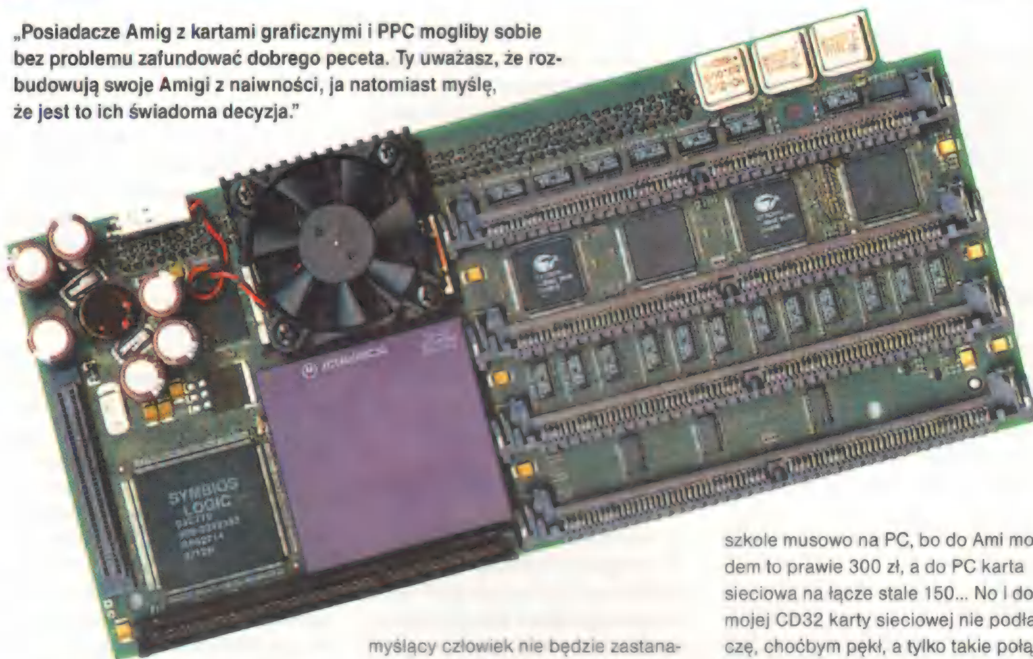
ją hobby polegające na wydawaniu pieniędzy na luksusowe samochody, inni na luksusowe jedzenie, inni wreszcie wydają wszystkie pieniądze na rozbijanie się po świecie, tak amigowcy lubują się w wydawaniu pieniędzy na przestarzałe karty graficzne, najlepiej oparte na układach wycofanych już z produkcji.

Zresztą, jeżeli już jesteśmy przy nowoczesności sprzętu pecetowego – owszem, można kupić rzeczy dobre i nowoczesne. Ale czy przeciętny posiadacz peceta je kupuje? Nie, bo są za drogie. Zajrzyjmy pod maskę przeciętnego peceta – karta graficzna na Virge GX czy innym wynalazku w stylu Alliance ProMotion, muzyczny piskacz Avance za 50 zł, który swoimi parametrami dorównuje 14-bitowym driverom Pauli, a emulacja GeneralMIDI jest grosza niż 8-bitowe zestawy brzmień od GMPlaya. Do tego procesor, który wszedł w bliższy kontakt ze szlifierką. Nie zmyślam, tak wyglądają sprzęty moich kumpli – pecetowców. Ale przecież jest VooDoo, jest Riva. Zauważ jednak, że są one stosowane jedynie do grania, nie zauważyłem, żeby przyspieszały Worda, więc w tym momencie ich rola sprowadza się do wydzielania ciepła...

Nie piszę jednak tego po to, żeby wykazywać wyższości Amiga nad piecem, nawet wyżej opisany zestaw ma lepsze parametry sprzętowe niż typowa Amiga. Chcę tylko pokazać jak naiwne są Twoje przypuszczenia, że tylko amigowcy biorą się na lep reklamy, a każdy pecet to profesjonalna, multimedialna stacja robocza. Reklama na rynku pecetowym jest znacznie bardziej agresywna, intensywna i... skuteczna. Przecież każdy MUSI mieć Pentium II, MUSI mieć VooDoo, MUSI mieć Windows 98. A wszystko po to, żeby sobie posłuchać MP3 i rzeźbić w Quake'a – dokładnie w tym samym celu amigowcy kupują PPC.

Zastanawiałem się przez dłuższą chwilę, jakie powody skłoniły Tinnera do napisania tego artykułu. Sięgnąłem też po jego nieco starszy i nieco na inny temat – ale podobny w duchu – artykuł „Internet i zaufanie" z MA 11/97. Wygląda na to, że wszystkiemu winny jest „szowinizm ludzi z amigowskich kanałów". Zapewniam Cię, Tinnerze, że polska społeczność amigowa nie składa się z grupy znajomych z kanału #amigapl czy #amisia. Skoro Ci dopiekli, a nie miałeś determinacji aby im się odgryźć – wylałeś swą żółć na łamach ACS. I co, lepiej się teraz czujesz? Weź pod uwagę, że na tych kanałach czas tracą ludzie, którzy być może nie chcą albo nie potrafią przysłużyć się Amidze w inny sposób. Nie możesz więc ich traktować jako reprezentację przeciętnego amigowca. Równie dobrze możesz potraktować nasz sejm jako reprezentację przeciętnego Polaka...

„Posiadacze Amig z kartami graficznymi i PPC mogliby sobie bez problemu zafundować dobrego peceta. Ty uważasz, że rozbudowują swoje Amigi z naiwności, ja natomiast myślę, że jest to ich świadoma decyzja."



Na zakończenie więc proszę o zrozumienie Tinnera i innych propagandowców: nie każdy musi mieć komputer najszybszy i najnowszy, są tacy, których bawi posiadanie przestarzałych Amig z trzema procesorami i układami graficznymi wycofanymi już z produkcji. I nie mają ich z głupoty i naiwności, ale dlatego, że tak im się podoba. I nieważne są działania Phase5 czy Gatewaya – Amiga i tak będzie się rozwijała – powoli i w cieniu peceta, ale ten cień jej służy. A ludzie, którzy nie są wystarczająco oryginalni i nie stać ich na samodzielne myślenie, kupią sobie najszybsze Pentium z najnowszym Windowsem i będą szczęśliwi.

Grzegorz Kraszewski (Krashan/BlaBla)

Mam w domu CD32 + SX1 z twardzielem, a także PlayStation i PC486dx z czarnobiałym monitorem... Jestem nauczycielem w Ekonomiku, prowadzę zajęcia z przedmiotu „Komputer w firmie" Zgadnijcie, na jakich komputerach? No właśnie... Jedynym i słusznym :(. 16-17-letni uczniowie nie słyszeli o Amidze, a Ci, co słyszeli, kojarzą ją z A500. Przyniosłem nawet prywatny sprzęt do pokazania, co to jest i z czym to się je... bez zainteresowania. Dlaczego?

Mamy rok 1999. Biorę ACS do ręki i chcę kupić komputer: za A1200 tower z kontrolerem eide, Fast RAM, twardzielem, czytnikiem CD, kartą PPC, monitorem, scandoublerem i modemem zapłacę około 4400 zł! A jeszcze karta graficzna i Zorro III (około 1200 zł). Ekonomicznie wygląda to cienko... Zaraz, zaraz, 5600 za sprzęt? Sprzęt oczywiście oryginalny i jedyny w swoim rodzaju, ale za tę kwotę mamy bardzo mocnego IBM lub Compaqa (nie składaka) i full oprogramowania. Żaden logicznie myślący człowiek nie będzie zastanawiał się nad wyborem. Myślę oczywiście o świeżym użytkowniku, a nie starym wyjadaczu...

Karty graficzne: za 1000 zł mamy kartę AGP i voodoo, a pewnie jeszcze coś zostanie. Obudowy: za tę cenę będą ze 2 atx. Karty turbo: na płycie wieloprocesorowej kolejny P2. Muzyczne: około 7 32-bitowych kart do PC.

Temat firm amigowych – cóż, sama prawda, ale i tak należy im się uznanie za jakiekolwiek chęci zajmowania się rynkiem, który jest w proszku... Jeżeli idzie o firmy obsługujące PC, to jest również powszechne nabijanie klienta w butelkę. oczywiście dopiero po zakupie sprzętu. Przykłady w literaturze PC.

Czasopisma ABC: czego on się czepia? Przecież tak jest wszędzie, a nie tylko na rynku komputerów. Jeżeli idzie o akapit o Amigowcach, którzy kupują PC: cóż, każdy sprzęt służy do czegoś innego i gdy np. mam chęć coś skanować i wydrukować w drukarni, to nie będę się wysilał na Ami z konwersją i driverami, tylko zrobię to na biednym 486 i każda drukarenka bez cudów mi to przyjmie...

Co firmy zrobiły dla Amigi? Nic. Od 1992 roku odprzedają sobie prawa, tylko że nic z tego nie wynika, a rynek nie stoi w miejscu i ludzie tracą cierpliwość. Choćby w kwestii gier: posiadacz PSX na takie Tales of Heaven nawet nie spojrzy...

Amiga jest tania... w którym miejscu? Żeby odpalić powyższą gierę w normalnej szybkości trzeba mieć statek. Ja swojej konfiguracji nie mogę sprzedać za głupie 600 zł, a jakby był klient, to by i za 500 poszła... Pomyśleć, że na tym sprzęcie zrobiłem kilka montaży, a w Settlers gra mi się na Ami bez porównania lepiej.

Internet – faktycznie, ludzie na #amigapl #amisia są delikatnie mówiąc dziwni... Korzystam z Internetu w szkole musowo na PC, bo do Ami modem to prawie 300 zł, a do PC karta sieciowa na łącze stale 150... No i do mojej CD32 karty sieciowej nie podłączę, choćbym pękł, a tylko takie połączenie mogę zrealizować w szkole... W grupach dyskusyjnych też nie nadzwyczajnie... Głównie o Unixie, kartach turbo i... sprzedaży A4000. I taki sprzęt ludzie chcą spuścić? O co im chodzi? Przecież mają najlepszy sprzęt na świecie ;). Sam niedawno mogłem kupić Scala Workstation za 1500 zł i gdybym sprzedał CD32, to jestem na tyle głupi, że dołożyłbym i kupił, ale dziwi mnie fakt, że ktoś sprzedaje Ami za 30% jej wartości...

Strony WWW? Czego on się znowu czepia? Przecież jak się strony nie podobają, to się ich nie ogląda i już.

Soft amigowy – cóż, prawda jest taka, że windows 95 w podstawowej konfiguracji również jest stabilny, tylko zżera więcej zasobów komputera niż kochana Amiga. Na moim 486 mam tylko w95, Worda, Excela i... od 5 lat nie zawiesił mi się ani razu, ale całość spuchła już do 200 MB i pracuje coraz wolniej...

Wnioski: facet jest szczery aż do bólu i co gorsza przyznaję mu rację. Dzisiejszej Amidze pomogłoby rozszerzenie o kilka slotów PCI, AGP i ISA dla tanich kart PC. Zresztą PC zaczyna powoli korzystać z idei amigi i zaczynają się procesory specjalizowane. I to byłoby w zasadzie wszystko...

(Personalia znane redakcji)

Jaka jest sytuacja na rynku Amigi, wszyscy wiemy. Ja tylko odpowiem na jeden zarzut dotyczący stron WWW. Są firmy, w których warunkiem założenia konta email jest założenie własnej strony WWW i ja tak właśnie uczyniłem. Poza tym zgadzam się, że testy sprzętu powinny być wszechstronne i obiektywne.

Jeżeli autorowi artykułu nie odpowiada Amiga, niech kupuje PC. Zamiast tego typu obszernych artykułów wolałbym opis jakiegoś sprzętu lub softu (np. karty PC z firmy Amigo) lub

pomoc przy instalacji Linuxa. Przy opisach programów z Aminetu prosiłbym o podawanie w miarę dokładnych namiarów.

Szyna

Ten tekst to z kolei moje zdanie, MHO zwykłego Amigowca-Szaraczka, który ma poczciwą 020... Szanowny Autorze i cała reszto... To już przekracza wszelkie granice! Niech lepiej Autor od razu przesiądzie się na peceta.

„Nikt z nas nie lubi słuchać oszustw, pustych obietnic i komercyjnego bełkotu – prawda? Jeżeli tak właśnie sądzicie i tak staracie się postępować w życiu, to dlaczego jesteście Amigowcami?" Pytanie retoryczne czy złośliwość? Dla samej Amigi (która w odróżnieniu od peceta nie jest bezduszną skrzynką...), dla stabilnego systemu, który nie wymaga 66564656 MB RAM i 3 razy tyle na HDD... Dla sceny, wreszcie dla innych Amigowców. Dla odróżniania się w społeczeństwie.

Cały rozdział MAMY ROK 1998 – to jest czysta ironia, zniebieszczenie (od peceta, nie od niebios) i złośliwość. Amidze te kłopoty towarzyszą od samego początku. Jak powstawał prototyp? Co się stało na targach CES w Las Vegas?!

„Motorola MC 68EC020, której zastosowanie ogranicza się do wydzielania ciepła." Dla niektórych (np. mnie) jest to wciąż główny procesor systemu.

„Technicznie rzecz biorąc, AGA są o wiele lepsze, lecz mało kto lubi pracować w interlace i z prędkością, jaką oferuje AGA w hires lace i 256 kolorach, o HAMie nie wspominając." Istnieje jeszcze DoublePAL i MultiScan, poza tym 64 kolory wystarczają. Ja mam ekran w MultiScan:Productivity bez OverScanu w 64 kolorach, z podkładem w 64 kolorach (paletę mam standard WB, a obrazek się nie kaszani), drugi obrazek (pod okna) w 8 kolorach i 8 MB FAST przy MC68EC020 i A1200. Przy tym wszystkim mogę uruchomić HippoPlayera, YAMa, AmIRC, Miami i Voyagera i system nie zwalnia (a mam parę pierdółek – MCP, MagicMenu, NewIcons)!

„Amiga 1200 ma zdublowane układy graficzne (AGA + C/B-Vision)" – tu się zgadzam.

„Układy muzyczne (Paula + Delfina)" – karta muzyczna nie jest konieczna.

„Procesor główny (3 sztuki)" – albo dwie, albo jedną.

„Kontroler IDE (dokupiony oraz standardowy)" – standartowy sobie świetnie radzi sam.

„Klawiaturę (od PC oraz od Amigi)" – amigowa wystarcza.

„Zasilacz (wew/zewnętrzny od PC oraz zewnętrzny „lekki")" – Amigę można kupić bez „lekkiego" lub „lekki" sprzedać.

„A nawet obudowę (tower oraz standardową)" – Amiga w tower od razu jest rozwiązaniem.

„RS232 oraz Parallel (dość wolne i zawodne przy zastosowaniu procesora poniżej 030 50 MHz lub płyty A3640)" – wolne i zawodne? Kup HyperCom. Poza tym, na mojej 020 14 MHz są szybkie i niezawodne.

„Następnie FA, jeżeli towar jest na stanie, pakuje go i za tydzień wysyła do klienta" – a jakim cudem ja dostałem czytnik CD we wtorek, jeżeli go zamówiłem 4 dni wcześniej – jechał do Warszawy z Puław!

„A czy ktoś zadał sobie pytanie, po co mi właściwie gra Zdzichu Wybuchowiec 3000, skoro i tak takich nie lubię?" – każdy, kto nie śpi na forsie (czyli, niestety, większość Amigowców - przynajmniej polskich).

„Szkoda, że na m$-windzie po zawieszeniu tasku robi się Close i system działa dalej (co prawda task taki rzadko kiedy da się znowu uruchomić, ale system działa)" – dokładnie tak samo jest na Amidze. Robi się Remove (MCP) lub Suspend (AmigaOS). A Twój nawias oznacza dokładnie to samo, na czym wieszasz psy – task nie jest całkiem usuwany!!!

„...artykuł ten jest skorzystaniem z prawa do własnego zdania; każdy może się ze mną nie zgadzać." Szanuję to prawo, ale Twój artykuł po prostu rozbija środowisko amigowe!!! Jest ironią, czystą karykaturą!!!

Paweł Matuszczak – Kip/CLs

IMHO autor zdrowo przesadza, choć w wielu z poruszonych aspektów w gruncie rzeczy ma rację; szkoda tylko, że artykuł utrzymany jest w klimacie a'la „pretensje do całego świata". Rzeczywiście, sytuacja Amigi obecnie do normalnych się nie zalicza i faktycznie, jeśli utrzyma się jeszcze przez jakiś czas, mało kto wytrzyma, a firmy pecetowe czy macowe odnotują wzrost sprzedaży ich „komputerów". Ale autor trochę za bardzo się czepia; wiem, że fajnie by było, gdyby Amiga i dodatki do niej były tak tanie, jak pecetowa masówka, ale nie można tego wymagać od rynku, który już trzy razy „padał" i stracił dużą część klientów. Choć prawdą jest, że firmy amigowskie mogłyby działać nieco prężniej.

Michał Krzemiński

Co prawda nie jestem zatwardziałym amigowcem, ale ponieważ korzystam z tego komputera, więc wszystko, co jest z nim związane, żywo mnie interesuje.

Pracuję na A1200 z 68030 40 MHz z 16 Mb Fastu + 2,1 GB HD, do tego modem Zoltrix 33600 i interface MIDI. Amiga wspomaga moją działalność muzyczną jako dodatkowy sequencer i sampler. Poza tym jest ulubionym sprzętem do nauki i zabawy dla moich dzieci.

Dzięki niej poznałem co nieco zasad radzenia sobie z problemami, jakie czasami się zdarzają. Jako muzyka nie interesowało mnie, jak to działa, lecz żeby działało tak, jak chcę. Ale do rzeczy. Niestety, muszę się zgodzić z autorem, że coś tu nie jest tak. Czemu na Amigę nie ma dobrych programów edukacyjnych? Jest SuperMemo, ale tylko kilka programów do nauki języka – które notabene nie bardzo potrafią konkurować z tymi na PC.

Pomijam tu prezentowany na coverze najnowszy – extra! – program Electronic Teacher. Od czasu do czasu otrzymuję ofertę katalogową tzw. FA – niestety, aż głupio się robi przeglądając broszurkę, w której 95% to propozycje na „niebieszczaki", a zacna Ami ma aż dwie strony z parunastoma grami sprzed potopu i kilkoma użytkami.

Ale okrutnie byłem zaskoczony, gdy zamówiłem w jednej z amigowych firm modem. Nawet nie musiałem czekać kilku miesięcy, bo po tygodniu otrzymałem bardzo starannie opakowaną przesyłkę. Po otwarciu okazało się, że są dyski na Amigę + ładne xero na żółtym A4 z pełnym opisem co gdzie się znajduje i jak skonfigurować Miami.

I tu się zaczęło, albowiem najwyraźniej nalepki się w firmie pomieszały. Nic to – myślę sobie – ważne, że jest. Po rozpakowaniu zawartości kolejna niespodzianka. Wszystkie programy są w wersjach demo. Ponieważ część programów zgłaszała błąd w zapisie, postanowiłem wypróbować modem na PC mojej żony. Włożyłem CD – również dołączony do przesyłki – i zdębiałem. Pełne wersje programu, mało tego: w polskim tłumaczeniu. Obszerna instrukcja do konfiguracji faksu i autosekretarki. Do wyboru NetScape i Microsoft. Kurcze, co jest? To posiadaczy PeCetów można szanować, a Amigowców nie?

Pomijam tu fakt, że do dziś firma nie podała, gdzie założyła mi „bezpłatne konto internet". Naprawdę nie



„Najbardziej dobija mnie scena. Jest na niej tylu wspaniałych, doświadczonych grafików, muzyków, koderów, a marnują się na jakichś śmiesznych demach, na których zazwyczaj zarabiają śmieszne pieniądze."

lubię narzekać, bo mam pogodne usposobienie, ale uważam, że jest to albo lekceważenie, albo wynik macoszego traktowania platformy, która umiera. Wystarczy przejść się na giełdę. Jeszcze kilka lat temu dominowała tam Amiga, a dziś?

Zresztą, czemu się dziwić. Kupując jakikolwiek inny dodatek typu drukarka czy skaner trudno jest na dołączonym firmowym krążku czy dyskietce odnaleźć sterownik na Amigę. Do PC i Maca nie ma problemu.

A może amigowcy to wybitnie uzdolnieni ludzie, którzy i tak sobie poradzą? Gdzieś znajdą albo sami sobie napiszą, podczas gdy tamtym wszystko trzeba na tacy podać i na wszelki wypadek poza samym programem jeszcze helpy na polski przełożyć, bo obcych języków nie znają?

Szkoda, bo uważam, że to naprawdę bardzo przyjazny sprzęcik, z którym można się łatwo dogadać i sporo z niego mieć pożytku.

Marek Żurawski



„Po co konwersja Settlers II na Amigę? Chory pomysł! Powstała trzecia część, a oni drugą kończą."

Właściwie miałem wysłać do Was artikla zachęcony wstępniakiem 10/1998, ale znalazł się ktoś taki, jak Tinner (pozdrowionka!) i napisał przełomowy IMHO artykuł, który, zresztą w większości pokrywa się z moimi poglądami. Artykuł, który – mam nadzieję – dał wszystkim do myślenia – czy chcemy dalej krzyczeć „Amiga Rulez" dla krzyczenia?

Co do Gateway'a, to jest to zwykła firma (z krainy kiczu – w końcu skąd przyszły PCty) nastawiona na ZYSK (co jest w sumie całkiem normalne) i bardzo wątpię, by zrobiła Amigę, o której marzymy (zresztą dla kogo? XX tys. userów w Europie? Nie bądźmy śmieszni). Raczej (jak to Amerykanie) zarzucą rynek X mln. konsolek z kraciastą piłeczką na przedzie. To smutne, bo jeśli historia się powtórzy, znów aby mieć więcej RAMu będziemy musieli kupować rOzSzeRzeNiA, pRzYsTaWkI lub jakieś inne pudełka (o ile w ogóle będzie taka możliwość), żeby mieć szybszy procesor zmienimy konsolkę na nową, że nie wspomnę o kartach GFX i MSX, o których zapomnimy nie doczekawszy się (nawet koszmarnie drogiej) HiGh EnD A7000, następczyni A4000. Będziemy za to sobie kupować cArTdRiGe na save'y czy inne eXpanSion modem sety (kiedy modem wlutowany na stałe do naszej zabawki stanie się za wolny) podłączane przez 10 standardów szyny CPU, zegara, wibrofonika i nie wykorzystany slot RUMBLE_multimedia_ciastko_z_kremem (inny w modelach A6000 i A6000+, żeby musiano je produkować w osobnych wersjach, co zwiększy cenę...). Kiedy model będzie miał 3 lata, może doczekamy się pierwszych kart ze slotami PCI, obudów, etc.

Smutne jest także to, iż dla Gatewaya dotychczasowi userzy są niczym, choć oczywiście nikt nie powie nam F**K OFF, bo w końcu krzyczymy „Amiga Rules" całkiem za darmo... Przyszłość Amigi jako porządnego kompa jest raczej w rękach Phase5. Ta firma przynajmniej nie włoży nam pod coolery jakiegoś CPU z marsa (owszem, szybki, ale takie rzeczy można włożyć w N64, gdzie nikt nie martwi się o kompatybilność w dół (i z resztą świata), a nie do maszynki, na której chciałbym mieć Linuxa...). Poza tym trzeba skończyć zerkać na pecety „z pewną taką nieśmiałością", tylko dostrzec NAJWIĘKSZY wybór NAJTAŃSZYCH części i zrobić wszystko, by jak najwięcej z nich (poza CPU ofcoz) znalazło się w naszych maszynkach (taka np. RivaTNT pod AmiOSem – Wipeout :).

Czego więc chcę? Ax000 dla mnie (na dziś) to płyta ATX z czterema gniazdami DIMM, 1xAGPx4, 5xPCI, 3xZIII, duperelami typu EIDE UDMA66, zegarem :) i slotem procka, do którego każdy mógłby sobie wsadzić low-end kartę OrangeAx01G3 (z miejscem na jeden G3 350-500 MHz), przeciętną StormAx01G4 (1xG4 300-800 MHz) lub high-end OrgasmAx04G4/LS (4xG4/LoneStar 500-1200 MHz). Wszystko działające zgrabnie pod WB 4.0 wyglądającym na OS, a nie odmianę wiN98 powstałą w wyniku ankiety w przedszkolu + impresji lukiernika-sadysty (DIE, Joe Tracy ;) – choć oczywiście (mam nadzieję) dającym duże możliwości ingerencji w swój wygląd.

Mrzonki? No cóż, ja ciągle wierze w to, ze uda nam się stanąć po jasnej stronie Mocy (PPC i tylko PPC, no chyba że Alpha ;) – niestandardowe rozwiązania są niczym, jeśli chcemy komputera w pełnym tego słowa znaczeniu. W przeciwnym razie możemy skończyć z Gwiazdą Śmierci 98 :)))...

Frag/Local Patriots
^Loaf of braiN

Mam A1200 i nie zamienię jej na PC. Dlaczego? Bo do tego, co robię, wcale nie jest mi potrzebny supernowoczesny komputer. Firmy nie prowadzę, grami się nie interesuję, a w nieliczne wolne chwile (w pracy jestem po 12 godzin dziennie), lubię sobie po prostu porysować. Amigę już mam, PPaint jest dla mnie bardzo dobrym programem, a czy jest coś złego w tym, że zamiast oddać ją na złom (czy nie szkoda?), bo kto „TAKI SPRZĘT" jeszcze kupi, i odkładać pieniądze na jedynie słuszny, a do tego wydawać dużą kasę na program graficzny i uczyć się go od nowa – czasem dokupię coś do mojej Amisi? Że drogo? Trzeba długo czekać? Brak porad? Więc nie kupujmy nic – w końcu firmy x, y i z same zmądrzeją i się zlikwidują. Tylko że wtedy wcale nie AI czy Gateway spowodują śmierć Amigi – to my sami to zrobimy. Na koniec mam pytanie: czy pan Tinner to amigowiec, któremu w życiu się nie poszczęściło, czy też szpieg z krainy pecetów, który chce nas dobić? Mimo wszystko życzę mu wszystkiego najlepszego, a ja nadal będę się cieszył z każdego nowego nabytku i z każdej nowinki.

Bogdan

Na koniec ja postanowiłem wtrącić swoje trzy grosze. Generalnie zgadzam się z Tinnerem, ale w kilku detalach mam inne zdanie.

1. Narzekanie, że scandoublery nie działają prawidłowo w trybach innych niż PAL to ciekawostka – przecież one służą do promowania właśnie PALu! Równie dobrze możesz narzekać, że ACS nie opisuje programów na peceta.

3. Oczywiście: A1200 z dwoma-trzema procesorami, zdublowanymi układami graficznymi etc. wygląda jak domek na kurzej stopce, ale zapomniałeś dodać, że to rozwiązanie się SPRAWDZA. Jeśli zapomnisz o przestarzałym procku 020 i układach graficznych/dźwiękowych, okaże się, że goła Amiga 1200 jest obecnie odpowiednikiem płyty głównej w pececie – platformy, do której przyłącza się wszystkie żywotne części. W świecie pecetów jakoś nikt się z tego nie śmieje. Spróbuj zakrzyknąć do pecetowców: „Ludzie! Ale macie pokręcony komputer! Firma IBM, która go stworzyła, produkuje obecnie stacje robocze na PowerPC, natomiast rynkiem rządzi producent procesorów i firma software'owa, która ustala standardy także w dziedzinie hardware'u. Podzespoły waszych komputerów są produkowane w szopach na Taiwanie i składane do kupy np. przez polską firmę, która nakleja na obudowie swoje logo i udaje, że jest producentem!" Przeciętny pecetowiec odpowie ci: „Aha, właśnie tak jest. Ale to się SPRAWDZA."

Ta paradoksalna sytuacja z dublowaniem układów jest wynikiem zamkniętej architektury A1200 i tego, że kolejni właściciele Amigi są do dupy i nie potrafią, nie chcą lub po prostu

nie są w stanie zaproponować następczyni A1200. I chwała tym wszystkim firmom, które opracowały i produkują przeróżne przystawki, bo to dzięki nim Amigę jeszcze można nazwać wszechstronnym komputerem osobistym. To Phase5 można nazwać amigowym Intelem, zaś zamiast Microsoftu mamy Aminet, co jest kolejnym kuriozum, ale mi osobiście bardzo odpowiada.

Ale goła A1200 jest o tyle lepsza od pecetowej płyty głównej, że może samodzielnie działać. Dzięki wszystkim tym, którzy przesiedli się na pecety, używaną A1200 można kupić za kilkaset złotych. I na razie przystopować zbierając kasę na przystawki, poznając sprzęt i przekonując się, co tak naprawdę będzie potrzebne. Pecety nie dają takiej możliwości – kupując PC dowiadujemy się, że nie warto powoli gromadzić elementów lub zaczynać od słabych i tanich konfiguracji. Należy zamówić w firmie całego peceta z częściami tak dopasowanymi, żeby się nie gryzły – i najlepiej wydać więcej, żeby konfig starczył na jakiś czas. Kowalski wraca z takiej firmy blady, bo właśnie dowiedział się, że bez kilku tysięcy złotych się nie obejdzie. Co robi? Kupuje za grosze starego 386 z demobilu, żeby dzieciaki oswoiły się z komputerem. To można porównać do kupna A500.

Kiedyś po sprzedaniu roweru miałem niewielką kupkę gotówki, za którą nie kupiłbym „porządnego" komputera. Ale mogłem sobie pozwolić na używaną A500+ i kupiłem ją, bo chciałem grać, a nie dlatego, że to Amigasupersuper. Stopniowo zdobywałem wiedzę o systemie, orientowałem się, czego brakuje mojej Amidze, wreszcie przesiadłem się na A1200. Ilu z Was zaczynało podobnie? I TO JEST TEN HACZYK! Teraz można zaczynać od używanej A1200, mając świadomość, że w razie potrzeby można do niej dokupić dysk twardy, szybszy procesor, więcej RAM, obudowę tower etc. Stosownie do potrzeb i portfela. Oczywiście nie staram się udowodnić, że wszystko jest cacy – po prostu tinnerową listę wad uzupełniłem o małe zalety.

3. Widziałem kiedyś Amigę w pecetowej obudowie tower, którą przysposobił do Ami właściciel. Makabra. Nie lubię takiej dłubaniny i z przyjemnością dopłaciłem firmie, która za mnie, w przemyślany sposób, przerobiła pecetową towerkę, by można było do niej włożyć A1200.

4. Włożyłem trochę grosza w Amigę, ale nigdy nie kupiłem nic, by „supportować amigowy rynek" – kupuję rzeczy po prostu mi POTRZEBNE.

5. W sprawie zarzutów pod adresem prasy mogę się wypowiadać oczywiście tylko w imieniu ACS. Produkty i w ogóle sytuację na rynku Amigi staramy się opisywać obiektywnie, mimo że czasami narażamy się w ten sposób na pretensje różnych firm. Nie siejemy też propagandy sukcesu, na co najlepszym dowodem jest wszczęcie tej dyskusji. ACS nie utrzymuje się z reklam, tylko z Waszych pieniędzy, więc zarzut o obawy przed utratą reklamowadców można włożyć między bajki.

6. Zgadzam się, że produkcje PSB to kicz dla kiczu, ale osobiście je uwielbiam (nie wszystkie) i życzę im „stu lat" na scenie.

7. Jeśli chodzi o WWW: to nie film w kinie, jeśli coś Cię nie interesuje, nie musisz tego oglądać. Moim zdaniem to, że „każdy głupi" może pokazać swoją stronę światu niezależnie czy ma coś do przekazania, czy nie, to jest główny atut Internetu i niech tak zostanie. Nikt nie przegląda wszystkich stron, tak jak nikt nie czyta encyklopedii od deski do deski. Do wynajdowania potrzebnych w danej chwili tematów służą internetowe wyszukiwarki. Co Ci przeszkadza strona z totalnym spamem, skoro możesz nigdy w życiu nawet na nią nie natrafić?

8. Owszem, gry na Maca są opisywane przez macowe pisma, ale próżno tam szukać wskazówek, jaką konfigurację Amigi trzeba mieć, by pograć w tę gierkę pod emulatorem, jakie sterowniki graficzne zapewnią najszybszą animację etc. Poza tym macowe pisma nie zamieszczają dem jabłkowych gier w postaci plikopartycji dla Shapeshiftera.

Co do reszty, zgadzam się z autorem i to stawia mnie w dość dziwnej sytuacji: dlaczego nie biegnę do sklepu po peceta? Przecież nie jestem i nigdy nie byłem amigowym fanatykiem i nie trzymam tego komputera dlatego, że „Amiga rulez, a PC suxx". Musiałem usiąść i się nad tym poważnie zastanowić. Od razu odpadł często spotykany powód: pieniądze. Spokojnie mógłbym kupić dobrego peceta, nawet bez konieczności sprzedaży Amigi. A więc dlaczego tego nie robię? Najważniejszy okazał się fakt, że od jakiegoś czasu gry komputerowe już nie kręcą mnie jak kiedyś. W ten sposób zniknął jedyny powód, dla którego wzdychałbym za pecetem i jego najświeższymi, superwygładzonymi grami w wysokiej rozdzielczości. Wpadam do kumpla, który ma peceta, obserwuję jak gra w Halflife, przyznaję, że gra ma świetną atmosferę, ale gdy pyta czy chcę pograć, odkrywam ze zdziwieniem, że wcale nie mam ochoty. Kilka lat temu przyssałbym się do kompa i odpuścił dopiero po czytelnych aluzjach gospodarza, że chce już iść spać... W domu pogrywam na PlayStation, ale też nie mogę powiedzieć, bym zarywał nocki jak niegdyś. Na Ami mam kilka ulubionych shareware'ów (Klondike, dwie odmiany sapera i coś tam jeszcze). Ten „gierkowstręt" to tylko część większej całości, do której należą także skłonności do oglądania programów informacyjnych w tv, dyskusji ze znajomymi o polityce etc. Słowem – staję się powoli ofiarą nieuchronnego, mentalnego zdziadzienia...

Ale wróćmy do meritum: obecnie mój komputer mimo skromnej mocy (030, AGA) wystarcza mi do wszystkiego, co robię – i nie jest to wyłącznie pisanie tekstów:). Moja Amiga służy mi do nauki (na szczęście już w śladowych ilościach) i prowadzenia firmy, rozpoznaje i pozwala na obróbkę znakomitej większości funkcjonujących obecnie formatów danych, wypala płyty CDR, odtwarza MP3, bez problemów wymienia dane z PC i „Maćkiem", a także pozwoli mi na korzystanie z bogatej gamy usług i protokołów internetowych, kiedy wreszcie założą mi w domu telefon :((. Ponadto zbieram grafiki, moduły, animacje i dema. Oczywiście, wszystkie te zadania mógłbym wykonać także na pececie (no może poza zbieraniem dem, bowiem zdecydowanie wolę produkcje amigowej sceny, poza tym na PC nie ma Przyjaciół Stefana B! :), ale to nie jest jeszcze powód, żeby kupować nowy komputer! Dlatego zgadzając się z Tinnerem, jednocześnie nie mam zamiaru zmieniać platformy, dopóki nie natrafię na coś, na czym będzie mi zależało, a czego nie będę w stanie zrobić na Amidze. Tu działa prawo inercji i przyzwyczajenia: Amigę już mam, znam się na niej trochę, praca z nią przebiega wygodnie i sprawnie i nie zamierzam wydawać kilku tysięcy na masę kłopotów.

Kolejnym małym powodem, dla którego mam Amigę, jest Aminet. Jeśli potrzebuję jakiegokolwiek programu – czy to będzie duża aplikacja CAD, czy pchełka do pokazywania obrazków podczas startu systemu – wjeżdżam na Aminet, wybieram search i już mam listę adekwatnych pozycji. Wszystko za grosze lub wręcz za darmo. Żadnych Microsoftów próbujących najmniejszą procedurę sprzedać za największe pieniądze. Żadnych monopoli: Aminet wspierają ludzie z całego świata, jeśli ktoś zaniedbuje ulepszanie swojego programu, natychmiast pojawia się konkurencja.

Jeszcze jeden fakt, który być może wielu z Was umyka: stabilność. Jeśli komputer szwankuje, wkurzamy się, ale jeśli wszystko jest w porządku, często tego nie zauważamy i nie doceniamy. Ja też musiałem usiąść i pomyśleć, by uzmysłowić sobie, że Amiga wiesza mi się niezwykle rzadko. Oczywiście podczas testowania baterii nowych programów zdarza się to częściej, ale prawie nie mam zwieszek w momencie, gdy coś robię i mogę utracić dane (wyjątkiem są dwa „niebezpieczne" programy, żeby było śmieszniej komercyjne, ale na to jestem przygotowany). A kiedy ostatnio padł mi twardziel, w wyniku czego straciłem jakieś dane? Hmm, już nie pamiętam, chyba kilka lat temu... Bez jaj, naprawdę, to nie propaganda! Po prostu: jeśli jakiś programik gryzie mi się z resztą, wywalam go w kosmos (bo nie zapłaciłem za niego w sklepie fury pieniędzy i mi nie szkoda) i ściągam z Aminetu podobny (bo nie jest to jedynie słuszny produkt monopolisty).

A tymczasem na redakcyjnych pecetach co i rusz widzę mielący twardzielem scandisk (to taki program do naprawy struktury danych), a raz na jakiś czas rozpoczynają się poszukiwania pudełka z instalacyjną wersją Windows, a ja odkrywam, że z Outlooka zniknęła zawartość mojej książki adresowej, z Explorera pracowicie zbierana lista przydatnych linków (jak wspomniałem, nie mam w domu telefonu i zmuszony jestem „internetować" na redakcyjnym PC), a mój katalog z materiałami do ACS czy PSM wyparował, ponieważ trzeba było sformatować dysk... Nie wiem, być może mam do czynienia z „trefnymi" egzemplarzami PC, co powoduje że moje obserwacje są niesprawiedliwe i zafałszowane (tak jak w przypadku Tinnera, któremu wszystko się wiesza na Ami i dlatego myśli, że u wszystkich jest podobnie) – w każdym razie jednego jestem pewien – w moim systemie rezydują: Arq, MCP, Clickclose, MagicMenu, MFS, NewIcons, SwazInfo, Wangipad, Amilogo, WatchZ100 i kilka innych pcheł i Amiga wiesza mi się niezwykle rzadko (być może to zasługa procka 030).

Na koniec sprawa, która chyba nie przemówi do Was, ale dla mnie dość ważna: polityczna poprawność. Nie cierpię jej. Nie lubię tłoku i średniactwa; jestem niestandardowy w tylu dziedzinach, w ilu tylko można. Mam niestandardowo urządzone mieszkanie, niestandardowe poczucie humoru, słucham muzyki, którą trudno już czasami nazwać tym mianem, nie oglądam reklam w telewizji, nie nadużywam „jedynie słusznych" używek, wiele osób myśli, że jestem nienormalny (co odbieram jako komplement). Nie piszę tego, by się „sprzedać" czy chwalić - po prostu to, że nie mam komputera Political Correct, doskonale tutaj pasuje!

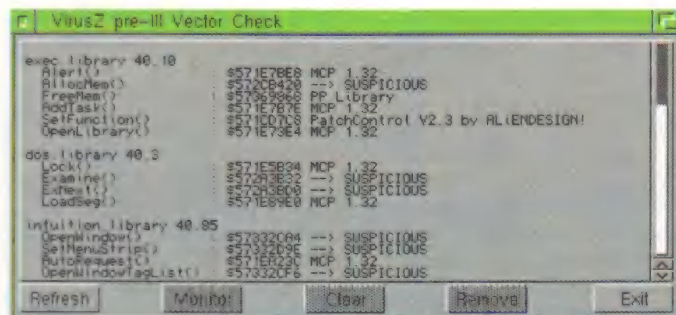
Jak widać, znalazłem sporo powodów, dla których mam Amigę. Proponuję każdemu z Was zrobienie takiego bilansu.

Niestety, mimo że obecnie niczego mi nie brakuje, ta sytuacja przypomina saskie czasy szlachty, czyli dziś się bawimy i korzystamy z dóbr, a jutro może się okazać, że nie ma co włożyć do gara i trzeba się na gwałt uczyć niemieckiego :). Dlatego mam gorącą nadzieję, że pod koniec 2000 roku na targach w Kolonii ujrzymy nową SuperAmigę, a nie siedzącego z pustymi rękami Petro jęczącego „budowali my, w trudzie i znoju...".

Rafał Belke

Wirusy

Dziś w ramach akcji Początkujący Do Dzieła kilka podstawowych informacji o wirusach.



Co pewien czas w mediach głośno się robi na temat wirusów komputerowych. Wystarczy wspomnieć o wrzawie, jaką spowodował Hary Kriszna czy trochę wcześniej Michelangelo. Są to wirusy trapiące użytkowników pC, ale na Amisię istnieje również bardzo dużo podobnych zwierzaczków. Największy rozgłos w naszym środowisku wywołał kilka lat temu Saddam Hussein. Był to niechlubny okres w polskiej komputeryzacji, gdy piractwo było całkowicie legalne, a ten amigowy potwór niszczył całe dyskietki.

CO TO JEST WIRUS KOMPUTEROWY?

Nie bez powodu używa się określenia „wirus", bowiem komputerowy „drobnoustrój" działa bardzo podobnie do swojego naturalnego odpowiednika. Przenika do organizmu i mnoży się tam, powodując mniejsze lub większe spustoszenie. „Instaluje się" również w wydzielinach (ślina, krew itp.), by w przypadku kontaktu z innym człowiekiem móc go zarazić.

Analogicznie jest w świecie zer i jedynek: mały programik trafia do komputera, gdzie pozostaje w pamięci, infekując uruchamiane pliki, wkładane do stacji dyskietki itp. Czasem ogranicza się tylko do tego i niektórzy to lekceważą ("i co z tego, że mam wirusa, przecież nic się nie dzieje"). Ale zainfekowany komputer jest jak nosiciel wirusa HIV – nigdy nie wiadomo, kiedy zachoruje.

Oczywiście komputerowymi „wydzielinami" są informatyczne dane przenoszone na dyskietkach, dyskach twardych, ZIPach itp. oraz poprzez sieci (Internet, modem, wszelkiego rodzaju „kabelki"). Na Amigę istnieją trzy rodzaje tych komputerowych paskudztw, różniące się sposobem rozprzestrzeniania.

WIRUSY BOOTBLOCK

Szczególny przypadek wirusów, bowiem nie infekują danych, a sam nośnik - dyskietkę. Gnieżdżą się one w dwóch pierwszych sektorach dyskietki, a ich modus operandi polega na zmianie niektórych wektorów systemu operacyjnego, np. Cold-, Cool-, lub Kick-, TDBegin IO.

UWAGA! NIEKTÓRE PROGRAMY ANTYWIRUSOWE POKAZUJĄ ZMIANĘ TYCH WEKTORÓW PO ZAINSTALOWANIU KART TURBO NP. BLIZZARDA, ALE TAM W RZECZYWISTOŚCI WIRUSÓW NIE MA.

Okres ich panowania przypada na czas, gdy dyskietka była głównym nośnikiem danych na Ami (wirusy te nie infekują twardych dysków).

WIRUSY PLIKOWE

To programy w postaci samodzielnych plików o dziwnych nazwach, które trzeba uruchomić, by zadziałały. Są bardzo niebezpieczne szczególnie dla posiadaczy twardych dysków, gdyż lubią zagnieżdżać się w sekwencji startowej. Po jej wylistowaniu znajdujemy linię, której wcześniej nie widzieliśmy, a która uruchamia tegoż wirusa (dlatego warto robić backup sekwencji, jeśli coś zostanie dopisane, będzie to widać jak na dłoni).

Inną postacią tychże wirusów są tzw. konie trojańskie. Ukrywają się pod nazwami znanych programów. Ściągamy z podejrzanego źródła nową wersję jakiejś shareware'owej pchełki, odpalamy i...

W „dyskietkowych" czasach spustoszenie siał szczególnie jeden „szczep" wirusów plikowych, który instalował się w miejsce disk-validatora. Gdy na nośniku następuje uszkodzenie struktury danych (a dokładniej mapy ich rozmieszczenia), Amiga uruchamia disk-validator, który próbuje to naprawić. W systemach 2.x i 3.x validator jest w ROMie, ale w OS 1.x był to plik umieszczamy w L:. A ponieważ wtedy wszystko ładowało się z dyskietek, warto było na każdej bootowalnej mieć katalog L z plikiem Disk-validator w środku. Dlatego właśnie zastąpienie tego pliku wirusem było tak sprytnym posunięciem. Fałszywe disk-validatory zagrażają dyskietkom i Amigom z systemem 1.x. Najbardziej znane to Saddam Hussein oraz Return of the Lamer.

LINK-WIRUSY

Obecnie to najliczniejsze i najgroźniejsze ze wszystkich opisanych w tym artykule zwierzaków. Będące obecnie podstawowym nośnikiem danych twarde dyski to dla nich raj na ziemi. Podczepiają się one pod istniejące programy (nie zastępują ich, tylko dopisują swój kod do ich plików). Zaczynają swoją zbrodniczą działalność wraz z uruchomieniem programu-nosiciela. A ponieważ zainfekowany program przy okazji normalnie funkcjonuje (w większości przypadków), nie ma sygnału, że coś jest nie tak.

Po uruchomieniu link-wirus rezyduje w pamięci doklejając się do każdego pliku wykonywalnego otwieranego (uruchamianego) przez system – rozkazów z C:, dużych aplikacji, odpalanych przez nie małych modułów pomocniczych itp. Nie „przeżywa" resetu, ale wystarczy, że wcześniej zainfekuje np. komendę Setpatch, by przy następnym starcie zarazić wszystkie inne rozkazy występujące po Setpatch w Startup-Sequence i być w pamięci jeszcze zanim pojawi nam się blat WB. Ten proces inkubacji może trwać miesiącami, ponieważ dopóki wirus nie uderzy (tzn. nie zmieni nosiciela w chorego), użytkownik nie odczuwa jego obecności - wszystko uruchamia się jak dawniej, a okazjonalne pady systemu przypisuje się MCP lub innemu „polepszaczowi systemu". Dlatego tak ważna jest profilaktyka (czyli wszystkie programy z zewnątrz trzeba przyjmować w prezerwatywach – przyp. RB :).

UWAGA NA CROWA! NIE JEST TO WIRUS, A MOŻE SPOWODOWAĆ ZNACZNE SZKODY. NISZCZY ON RDB TWARDEGO DYSKU. NIE KASUJE DANYCH Z NOŚNIKA, ALE UNIEMOŻLIWIA ICH ODCZYTANIE.

ZAPOBIEGAMY

Na pewno przyda się trochę higieny i profilaktyki:

– Staraj się wybierać pewne źródła nowego stuffu: najlepiej takie, których gospodarze sami sprawdzają dane na okoliczność występowania wirusów. Takimi źródłami jest np. Aminet (w Internecie i na krążkach) lub nasz coverCD.

– Sprawdzaj programem antywirusowym wszystkie dane z zewnątrz (szczególnie te z niepewnego źródła) oraz „obce" dyskietki.

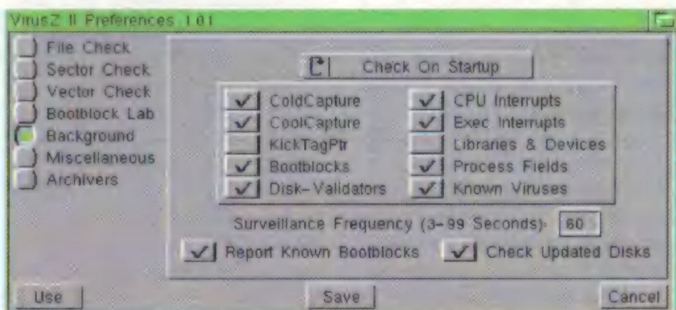
– Niezależnie od tego warto raz na jakiś czas odpalić program antywirusowy i przeszukać nim pamięć oraz partycję/dyskietkę systemową – czasami wirus pojawia się pozornie „z nikąd", a im szybciej zostanie zauważony, tym lepiej dla Twojej Amigi.

– Nie zawsze jest czas na reakcję, poza tym może Ci się trafić świeży wirus na premierowych występach, którego nie wykrywają jeszcze programy antywirusowe. Dlatego najważniejsze dane warto mieć w kilku kopiach. Na wypadek ataku wirusa (lub innego powodu uszkodzenia danych) warto przygotować sobie dyskietkę z nie zainfekowanym systemem oraz programem do naprawy dysku, antywirusowym, przydałby się również program do odczytu i zgrywania RDB. Takiej dyskietki, dopóki pozostanie zabezpieczona przed zapisem, nic nie zainfekuje.

– Najważniejszym elementem jest oczywiście dobry program antywirusowy – taki, którego autor często wypuszcza nowe wersje dające sobie radę z nowymi wirusami. Program powinien sprawdzać pliki, bootblocki oraz pamięć i wektory systemowe. Jeśli ściągasz dużo zarchiwizowanego stuffu, wygodna będzie możliwość rozpakowywania przez program plików lha, lzx i dms i sprawdzania ich zawartości (ACS poleca program VirusZ, który spełnia wszystkie powyższe warunki, a jego najnowsza wersja zawsze znajduje się na naszych coverach – przyp. RB).

No to pa.

Marek Paczkowski
z niewielką pomocą łosia
amin@polbox.com



Boopsi

Oto opis podstawowych wbudowanych klas BOOPSI. Opiszę krótko atrybuty oraz metody zaimplementowane w każdej klasie. Pozwoli to, mam nadzieję, na pełniejsze zrozumienie BOOPSI oraz na lepsze wykorzystanie tej techniki przy pisaniu własnych programów.

ROOTCLASS

Rootclass jest klasą bazową dla wszystkich klas BOOPSI, tych wbudowanych jak i tych stworzonych przez programistę. W klasie zdefiniowane są metody, które dziedziczą wszystkie klasy pochodne.

Metody rootclass:

OM_NEW – tworzy nowy obiekt. Zostaje przydzielona odpowiednia ilość pamięci na instancję konkretnej klasy. Komunikat dla metody OM_NEW ma postać jak na listingu 1.

OM_DISPOSE – usuwa obiekt. Pamięć przydzielona wcześniej przez OM_NEW zostaje zwolniona. Metoda nie ma parametrów.

OM_ADDTAIL – dodaje obiekt do listy. Lista jest systemową strukturą typu List. Każdy obiekt BOOPSI ma prywatny nagłówek, który zawiera strukturę typu MinNode i ta struktura jest wykorzystywana przy łączeniu obiektów (listing 2).

Pozostałe metody są implementowane w miarę potrzeby w klasach pochodnych. Rootclass nie ma atrybutów, więc wywoływanie tych metod nie da żadnego efektu.

OM_ADDMEMBER – dodaje inny obiekt do siebie. Lista przechowująca obiekty jest zdefiniowana w implementowanej klasie. Metoda pomocna przy implementacji kolekcji obiektów np. gadżetów (listing 3).

OM_SET – ustawia atrybuty obiektu. Lista parametrów przekazywana jest jako tablica, której elementami są struktury typu TagItem. Nie działa dla rootclass, gdyż klasa ta nie ma atrybutów (listing 4).

OM_GET – pobiera wartość atrybutu. Nie zaimplementowana dla rootclass (listing 5).

OM_UPDATE – ustawia nową wartość atrybutów po otrzymaniu komunikatu od innego obiektu. Nie zaimplementowana dla rootclass (listing 6).

OM_NOTIFY – Rozsyła zawiadomienie do innych obiektów o zmianie wartości atrybutu. Nie zaimplementowana w rootclass (listing 7).

GADGETCLASS

Gadgetclass jest klasą bazową dla klas będących obiektową implementacją gadżetów Intuition, sama zaś jest klasą pochodną od rootclass.

Obiekt klasy gadgetclass zawiera strukturę systemową Gadget. Dodatkowo metoda OM_NEW jest tak zaimplementowana, że zwraca adres obiektu będący wskaźnikiem na strukturę Gadget, dzięki czemu obiekt traktowany jest przez przez Intuition jak normalny gadżet. Jednak aplikacje nie używają bezpośrednio obiektów gadgetclass. Robią to klasy pochodne.

W gadgetclass zdefiniowanych jest pięć nowych metod: GM_HITTEST, GM_RENDER, GM_GOACTIVE, GM_HANDLEINPUT, GM_GOINACTIVE. Metod tych używa Intuition do kontroli zdarzeń związanych z gadżetem. Oprócz tego kilka metod zostało rozszerzonych.

OM_NEW – zostaje zainicjowana struktura Gadget. Pola TopEdge i LeftEdge są ustawione na 0, pole GadgetType ustawione zostaje na CUSTOMGADGET oraz w pole MutualExclude zostaje wpisany adres struktury IClass klasy obiektu. Jeżeli do metody OM_NEW został przekazany atrybut GA_Previous, to obiekt zostanie dołączony do pola NextGadget obiektu z pola ti_Data.

OM_UPDATE i **OM_SET** – ustawiają atrybuty obiektu. Implementowane w klasach pochodnych.

OM_NOTIFY – metoda OM_NOTIFY rozsyła komunikat opUpdate (MethodID = OM_UPDATE) do obiektu ICA_Target wykorzystując mapę tagów zawartą w ICA_Map. W klasach pochodnych zaimplementowane są funkcje tworzące odpowiednie komunikaty.

W klasie gadgetclass zdefiniowano szereg atrybutów. Większość z nich jest odpowiednikami pól oraz flag znanych z systemowej struktury Gadget. Przy każdym atrybucie zaznaczono metody, dla których dany atrybut jest dostępny:

LISTING 1

```
/*  C  */
struct opSet {
    ULONG              MethodID,        /* OM_NEW */
    struct TagItem     *ops_AttrList,
    struct GadgetInfo  *ops_GInfo,      /* dla metody OM_NEW zawsze NULL */
};

{  HSPascal  }
type
topSet = record
           MethodID: long;  { OM_NEW }
           ops_AttrList: pTagItem;
           ops_GInfo: pGadgetInfo; { dla metody OM_NEW zawsze NIL }
         end;
```

LISTING 2

```
/*  C  */
struct _Object {
    struct MinNode  o_Node;   /* prywatne pola obiektów BOOPSI */
    struct IClass   *o_Class;
    /* Atrybut_1  <-- Adres obiektu zwracany przez NewObject() */
    /* Atrybut_2 */
    /*           */
    /* Atrybut_n */
};

{  HSPASCAL  }
type
t_Object = record
    o_Node  : tMinNode; { prywatne pola obiektów BOOPSI }
    o_Class : pIClass;
    { Atrybut_1  <-- Adres obiektu zwracany przez NewObjectA() }
    { Atrybut_2 }
    {           }
    { Atrybut_n }
end;

Komunikat odpowiadajacy metodzie OM_ADDTAIL
/*  C  */
struct opAddTail {
    ULONG        MethodID;    /* OM_ADDTAIL */
    struct List  *opat_List;  /* do tej listy dodawany jest obiekt */
};

{  HSPascal }
topAddTail = record
               MethodID: long;   { OM_REMOVE }
               opat_List: pList; { dotej listy dodawany jest obiekt }
             end;

OM_REMOVE  - Usuwa obiekt z listy
Komunikat jest taki sam jak dla metody OM_ADDTAIL
/*  C  */
struct opAddTail {
    ULONG        MethodID,    /* OM_REMOVE */
    struct List  *opat_List;
};

{  HSPascal }
topAddTail = record
               MethodID: long; { OM_REMOVE }
               opat_List: pList;
             end;
```

LISTING 3

```
#define opAddMember opMember
struct opMember {
       ULONG       MethodID;     /* OM_ADDMEMBER */
       Object      *opam_Object; /* obiekt który będzie dodany */
};

{ HSPascal }
type
topMember = record
              MethodID: long;        { OM_ADDMEMBER }
              opam_Object: plong;    { obiekt który będzie dodany }
            end;

OM_REMMEMBER - Usuwa obiekt dodany wcześniej metodą OM_ADDMEMBER

#define opAddMember opMember
struct opMember {
       ULONG       MethodID;     /* OM_REMMEMBER */
       Object      *opam_Object; /* obiekt do usunięcia */
};

{  HSPascal  }
type
topMember = record
              MethodID: long;        { OM_REMMEMBER }
              opam_Object: plong;    { obiekt do usunięcia }
            end;
```

LISTING 4

```
/* C */
struct opSet {
    ULONG               MethodID;       /* OM_SET */
    struct TagItem      *ops_AttrList;
    struct GadgetInfo   *ops_GInfo;
};

{ HSPascal }
type
topSet = record
           MethodID: long; { OM_SET }
           ops_AttrList: pTagItem;
           ops_GInfo: pGadgetInfo;
         end;
```

LISTING 5

```
struct opGet {
    ULONG      MethodID,   /* OM_GET */
    ULONG      opg_AttrID,
    ULONG      *opg_Storage, /* tutaj jest kopiowana wartość atrybutu */
};

{ HSPascal }
type
topGet = record
           MethodID: long, { OM_GET }
           opg_AttrID: long;
           opg_Storage: plong; { tutaj jest kopiowana wartość atrybutu }
         end;
```

LISTING 6

```
/* C */
struct opUpdate {
    ULONG               MethodID; /* OM_UPDATE */
    struct TagItem      *opu_AttrList;
    struct GadgetInfo   *opu_GInfo;
    ULONG               opu_Flags;
};

{ HSPascal }
type
topUpdate = record
              MethodID: long; { OM_UPDATE }
              opu_AttrList: pTagItem;
              opu_GInfo: pGadgetInfo;
              opu_Flags: long;
            end;
```

LISTING 7

```
/* C */
struct opUpdate {
    ULONG               MethodID; /* OM_NOTIFY */
    struct TagItem      *opu_AttrList;
    struct GadgetInfo   *opu_GInfo;
    ULONG               opu_Flags;
};

{ HSPascal }
type
topUpdate = record
              MethodID: long; { OM_NOTIFY }
              opu_AttrList: pTagItem;
              opu_GInfo: pGadgetInfo;
              opu_Flags: long;
            end;
```

LISTING 8

```
/* C */
    /*      */
    for(;;)
    {
    WaitPort( w->UserPort );
    while ( imsg = (struct IntuiMessage *) GetMsg( w->UserPort ) )
    {
        switch ( imsg->Class )
        {
         /*      */

         /* zdarzenie IDCMPUPDATE przestane przez obiekt */
         case IDCMP_IDCMPUPDATE
              /* adres tagów */
              tags = (struct TagItem *) imsg->IAddress;
              /* pobieramy wartość atrybutu */
              dummy = GetTagData( TARGET_TAG , 0 , tags );

              /* gdy zastosujemy ICSPECIAL_CODE */
              /* dummy = imsg->Code */

              break;
         /*      */
         }
         ReplyMsg( (struct Message *) imsg );
    }
    }
    /*      */

{ HSPascal }

  {     }
  repeat
    dummy := Wait(BitMask(window^.UserPort^.MP_SIGBIT));
    Imessage := pIntuiMessage(GetMsg(window^.UserPort));
    while Imessage <> NIL do begin
      {     }
      IAddress  := Imessage^.IAddress;
      {     }
      ReplyMsg(pMessage(Imessage));
      case class of
      {     }
          { zdarzenie IDCMPUPDATE przesłane przez obiekt }
          IDCMP_IDCMPUPDATE : begin
             { wskaźnik na tablicę tagów }
             tags := pTagItem(IAddress);
             { pobieramy wartość atrybutu do odświerzenia }
             dummy := GetTagData( TARGET_TAG , 0, tags );

             { gdy zastosujemy ICSPECIAL_CODE }
             { dummy = Imessage^.Code         }
          end;
      { ... }
      end;
      Imessage := pIntuiMessage(GetMsg(window^.UserPort))
    end;
  until quit
  { ... }
```

I — OM_NEW: atrybut dostępny tylko w chwili tworzenia obiektu.

S — OM_SET: atrybut może być zmieniany po powołaniu go do życia.

G — OM_GET: można pobrać aktualną wartość atrybutu.

N — OM_NOTIFY: jest rozsyłany komunikat o zmianie wartości atrybutu.

U — OM_UPDATE: wartość atrybutu może być zmieniona przez inny obiekt.

GA_Left (IS)
GA_Top (IS)
GA_Width (IS)
GA_Height (IS)
GA_RelRight (IS)
GA_RelBottom (IS)
GA_RelWidth (IS)
GA_RelHeight (IS)

Atrybuty odpowiedzialne za pozycję i rozmiar gadżetu. Wartość z pola ti_Data jest kopiowana do odpowiednich pól struktury Gadget obiektu. Jeżeli rozmiar lub pozycję przekazujemy przez atrybuty GA_RelRight, GA_RelBottom, GA_RelWidth, GA_RelHeight dodatkowo zostaną ustawione odpowiednie flagi (np. GRELRIGHT, GRELBOTTOM itp.).

GA_IntuiText (IS)
GA_Text (IS)
GA_LabelImage (IS)

Wartość ti_Data skopiowana zostaje do pola GadgetText. Ustawiona zostaje odpowiednia flaga (LABELSTRING, LABELIMAGE) w polu Flags struktury Gadget. Atrybut GA_IntuiText wymaga w polu ti_Data wskaźnika na strukturę IntuiText, GA_Text wskaźnika na ciąg znaków zakończony zerem, GA_LabelImage wskaźnika na obiekt BOOPSI Image.

GA_Image (IS)

Wskaźnik na obiekt BOOPSI Image lub na strukturę Image. Istotą tego atrybutu jest możliwość udostępnienia tej samej struktury Image kilku gadżetom. Przy usuwaniu gadżetu obiekt Image nie zostaje usunięty.

GA_Border (IS)
GA_SelectRender (IS)
GA_ID (IS)
GA_UserData (IS)
GA_SpecialInfo (IS)

Odpowiedniki pól struktury Gadget.

GA_Disabled (IS)
GA_GZZGadget (IS)
GA_Selected (IS)
GA_EndGadget (IS)
GA_Immediate (IS)
GA_RelVerify (IS)
GA_FollowMouse (IS)
GA_RightBorder (IS)
GA_LeftBorder (IS)
GA_TopBorder (IS)
GA_BottomBorder (IS)
GA_ToggleSelect (IS)
GA_SysGadget (IS)
GA_TabCycle (IS)

Atrybuty będące odpowiednikami flag. Wartość ti_Data różna od zera powoduje, że zostanie ustawiona odpowiednia flaga we właściwym polu struktury Gadget. Wartość ti_Data równa 0 zeruje odpowiednią flagę.

GA_HighLight (IS)

Ustawia bity GADGETHIGHBITS pola Flags struktury Gadget zgodnie z wartością ti_Data.

GA_SysGType (IS)

Ustawia typ gadżetu w polu GadgetType zgodnie z maską przekazaną w ti_Data.

GA_Previous (I)

Atrybut określa gadżet lub listę gadżetów (C: (Gadget **), HSPascal: ppGadet), do której zostanie podłączony gadżet. Tak stworzona lista gadżetów nie może być podłączona do otwartego okna lub requestera. Aby ją podpiąć do okna, trzeba użyć systemowej funkcji AddGList().

ICA_Target (IS)
ICA_Map (IS)

Atrybuty wykorzystywane przez mechanizm notyfikacji. ICA_Target zawiera adres obiektu, który ma otrzymywać komunikat o zmianie. ICA_Map zawiera adres listy atrybutów, których zmiana ma powodować wysłanie komunikatu. Informację o zmianie wartości atrybutu może otrzymywać aplikacja, jeżeli jako wartość atrybutu ICA_Target podamy wartość stałej ICTARGET_IDCMP.

NOTYFIKACJA

Mechanizm notyfikacji jest jedną z metod stosowanych w programowaniu obiektowym do obsługi interakcji między obiektami. Idea notyfikacji

opiera się na prostym scenariuszu:

– Jestem obiektem, zmieniłem swoją wartość, rozsyłam zawiadomienie o zmianie do wszystkich obiektów, które muszą o tym wiedzieć.

– Jestem obiektem, otrzymałem zawiadomienie o zmianie wartości jednego z obiektów, wiem jaki to obiekt, wykonuję odpowiednią akcję.

W BOOPSI również zaimplementowano podobny mechanizm ułatwiający komunikację oraz pozwalający na automatyczne odświeżanie gadżetów. Stworzono klasę icclass (InterConnection), w której zdefiniowano dwa atrybuty: ICA_Target i ICA_Map. Te dwa artybuty dodano również do gadgetclass, dzięki czemu wszystkie obiekty pochodne od tej klasy mogą rozsyłać informacje o zmianie swoich atrybutów. ICA_Target zawiera wskaźnik na obiekt, który ma otrzymywać informację o zmianie, natomiast ICA_Map zawiera wskaźnik na tablicę połączonych w pary tagów. Pierwszy tag w parze zawiera identyfikator atrybutu źródłowego, natomiast drugi jest identyfikatorem atrybutu docelowego. Jeżeli jakiś atrybut obiektu uległ zmianie oraz jest dostępny dla metody OM_NOTIFY, to obiekt wysyła sobie komunikat OM_NOTIFY wraz z nową wartością atrybutu źródłowego. Metoda OM_NOTIFY sprawdza atrybut ICA_Target i jeżeli zawiera adres obiektu docelowego, wysyła mu komunikat OM_UPDATE wraz z nową wartością atrybutu docelowego, który ma zostać ustawiony.

ICCLASS

Klasa icclass jest klasą pochodną od rootclass. Jest bazą dla obiektów odpowiedzialnych za interakcję.

Nowe metody:

ICM_SETLOOP, ICM_CLEARLOOP, ICM_CHECKLOOP – metody wewnętrzne, używane przez klasy pochodne do obsługi pętli rozsyłającej komunikaty. Metody te zwiększają, zmniejszają i przywracają wartość wewnętrznego licznika pętli.

OM_SET – ustawia atrybuty. Zwraca 0. Działanie tej metody jest inne niż metody OM_NOTIFY: chodzi o to, że metoda OM_SET ustawia tylko wartości atrybutów ICA_Target i ICA_Map.

OM_NOTIFY – rozsyła komunikat OM_UPDATE do obiektu wskazywanego przez ICA_Target wcześniej ustawiając wartości odpowiednich atrybutów docelowych zgodnie z wartościami wskazywanymi przez ICA_Map. Wewnętrzny licznik zostaje zwiększony do momentu powrotu z wywołanej wcześniej metody OM_UPDATE. Nie zostanie podjęta żadna inna akcja, jeżeli wartość licznika pętli będzie różna od zera. Zapobiega to wysyłaniu przez obiekt kolejnych komunikatów, co mogłoby spowodować nieskończoną pętle.

LISTING 9

```
/* C */
struct TagItem my_map[] =
{{ SOURCE_TAG , TARGET_TAG },
{ TAG_END , } };

{ HSPascal }
const
    my_map : array[0..2] of tTagItem =
    (( ti_Tag : SOURCE_TAG ; ti_Data : TARGET_TAG ),
     ( ti_Tag : TAG_END ) );
```

LISTING 10

```
/* C */
Tag my_map[] = { MY_TAG , ICSPECIAL_CODE , TAG_END };

{ HSPascal }
const
my_tag : array[0..2] of Tag = ( MY_TAG , ICSPECIAL_CODE , TAG_END );
```

OM_UPDATE – otrzymuje zawiadomienie o zmianie od innego obiektu. Klasa bazowa icclass przekazuje komunikat dalej, traktując go tak samo, jak komunikat OM_NOTIFY (wywołuje metodę OM_NOTIFY).

Klasy pochodne mogą przedefiniować tą metodę tak, aby wynikiem jej działania było obliczenie odpowiedniej wartości, a następnie przesłanie sobie komunikatu OM_NOTIFY z właściwymi atrybutami. Klasa icclass przekształca komunikaty OM_SET i OM_NOTIFY na komunikat OM_NOTIFY, wpisując odpowiednią wartość w pole MethodID i nie odtwarza oryginalnej wartości.

Atrybuty:

ICA_Target (IS)

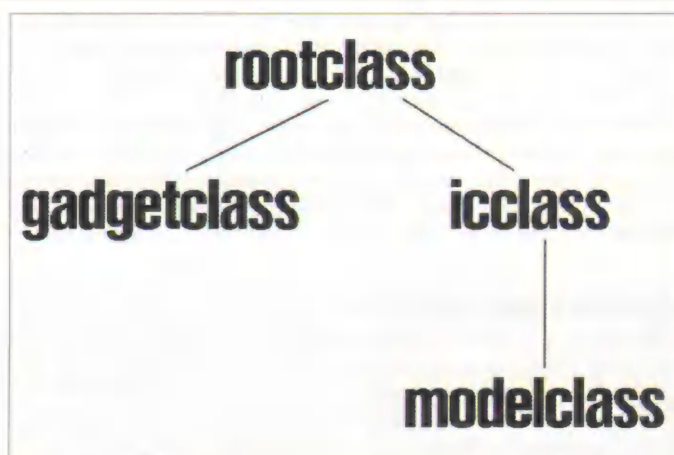
Zawiera adres obiektu, do którego będzie wysyłany komunikat OM_UPDATE. Jeżeli ICA_Target ustawimy na wartość ICTARGET_IDCMP, to komunikat o zmianie zostanie przesłany do okna aplikacji jako komunikat IntuiMessage IDCMPUPDATE. Oczywiście okno musi mieć ustawioną flagę IDCMP_IDCMPUPDATE, aby otrzymywać odpowiedni komunikat (listing 8).

ICA_Map (IS)

Mapa atrybutów używana przy rozsyłaniu komunikatów OM_UPDATE. Jest to wskaźnik na tablicę połączonych w pary tagów. Pierwszy tag w parze informuje, jaki atrybut spowodował rozsyłanie komunikatu o zmianie, natomiast drugi informuje, który atrybut obiektu docelowego (ICA_Target) ma zareagować na zmianę. Jako element tablicy można zastosować strukturę TagItem (listing 9).

ICSPECIAL_CODE (*)

Atrybut specjalny. Jeżeli umieścimy ICSPECIAL_CODE jako tag docelowy w tablicy tagów wskazywanej przez ICA_Map (tak jak w listingu 10) oraz ustawimy ICA_Target na wartość ICTARGET_IDCMP, to okno aplikacji będzie otrzymywać komunikat IntuiMessage IDCMPUPDATE, a wartość atrybutu MY_TAG będzie kopiowana do pola IntuiMessage.Code (konkretnie 16 młodszych bitów).



MODELCLASS

Klasa modelclass jest klasą pochodną od klasy icclass. Obiekty klasy icclass mogą rozsyłać komunikaty OM_UPDATE do jednego obiektu docelowego. W klasie modelclass dzięki metodzie OM_ADDMEMBER możemy tworzyć kolekcje obiektów klasy icclass, dzięki czemu metoda OM_UPDATE jest rozsyłana do wielu obiektów docelowych.

OM_ADDMEMBER – dodaje obiekt icclass do wewnętrznej listy. Lista będzie usunięta przy wywołaniu metody OM_DISPOSE.

OM_REMEMBER – usuwa obiekt dodany przez OM_ADDMEMBER.

OM_DISPOSE – usuwa elementy listy oraz sam siebie.

OM_NOTIFY, OM_UPDATE – metody te są odziedziczone z klasy icclass. Dodatkowo metoda OM_NOTIFY jest rozszerzona: wysyła komunikat OM_UPDATE do wszystkich obiektów w liście zgodnie z odpowiadającymi im mapami tagów.

Jeżeli będziesz tworzył własną klasę, prawdopodobnie będzie konieczne przechwytywanie komunikatów OM_UPDATE i ich odpowiednia obsługa, natomiast komunikaty OM_NOTIFY powinno się kierować do klasy bazowej (klasy modelclass).

ICA_Map, ICA_Target – klasa modelclass ma takie same atrybuty, jak icclass.

Woody

woody8@kki.net.pl

Źródła:
Amiga Developer CD v1.1 Reference/Amiga_Mail_Vol2:
„Introduction to Boopsi", John Orr.
„Includes&AutoDocs",
Commodore Inc.

MUI - krok w krainę obiektów

Jak wiadomo, wykonanie ładnego interfejsu użytkownika do własnego programu nie jest zadaniem łatwym. Dlatego powstało wiele bibliotek mających na celu ułatwienie programiście tej pracy. Niewątpliwie najlepszą z nich jest Magic User Interface.



Wiele już napisano o korzyściach, jakie daje MUI użytkownikowi. Ten sam program korzystający z MUI może wyglądać zupełnie inaczej na dwóch Amigach. Nieważne czy masz Workbench 640x256 w czterech kolorach, czy 1024x768 TrueColor. Dzięki MUI na obu tych ekranach program będzie wyglądał doskonale. Porównajmy to sobie z nudną identycznością wyglądu Windowsów... O tym również pisano już wiele. Jednak sposoby pisania programów z wykorzystaniem MUI są owiane mgiełką tajemnicy i atmosferą „wyższej czarnej magii". Pisząc o tym na łamach ACS mam zamiar tę tajemnicę rozwiać. Programowanie „pod MUI" nie jest bowiem wcale trudniejsze niż bez niego, a po nabraniu pewnej wprawy jest o wiele prostsze.

Zasadnicza trudność polega na zmianie podejścia do programowania. Do tej pory przyzwyczailiśmy się, że cała sztuka pisania programu polega na napisaniu procedur lub, jak kto woli, funkcji. Z funkcji składamy nasz program dodając po drodze jakieś potrzebne struktury danych. Jest to tzw. proceduralny styl programowania. Inny sposób to zaczęcie od danych, a potem dopisanie do nich potrzebnych funkcji. Naukowcy nazwali to stylem abstrakcji danych. Niezależnie jednak którą drogę wybierzemy, jeżeli tylko problem będzie odpowiednio złożony, otrzymamy w rezultacie niezły bałagan. Zarówno bowiem nasze dane jak i procedury będą tworzyć wielką masę, w której znalezienie czegokolwiek, nie mówiąc już o wprowadzeniu zmian, stanie się niewykonalne. Jedynym wyjściem pozostaje

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

Cóż to takiego jest? Wbrew pozorom sprawa jest bardzo prosta. Załóżmy, że mamy napisać program obsługujący bibliotekę (taką zwykłą, z książkami). Od czego zacząć? Co będzie podstawowym obiektem dla takiego programu? Oczywiście książka! Ale to jeszcze nie wszystko. Musimy wiedzieć, z czego składa się obiekt. Podstawowe jego elementy to atrybuty i metody. Atrybuty są to po prostu cechy obiektu. Atrybutem książki jest więc tytuł, autor, wydawnictwo, rok wydania, nazwisko wypożyczającego (tak, to też jest cecha książki z biblioteki) i tak dalej. Natomiast metody to czynności, które można wykonać na obiekcie. Co bibliotekarka może zrobić z książką? Może ją wypożyczyć, może przyjąć zwrot, może wreszcie kupić nową książkę albo usunąć starą z biblioteki. I to są właśnie metody obiektu. Zauważmy ciekawą rzecz. Budowa naszego programu jest odzwierciedleniem rzeczywistości. Program będzie jak gdyby modelem świata rzeczywistego. Dzięki temu łatwiej jest go pisać, poprawiać i ulepszać. Po prostu lepiej go rozumiemy. I to jest właśnie idea programowania obiektowego.

Obiekty mogą być różne. Zupełnie czymś innym jest obiekt „książka" z programu obsługującego bibliotekę, a czym innym obiekt „cel naziemny" z symulatora lotu. Fachowo to nazywając, możemy powiedzieć, że obiekty te są różnych klas. Różne klasy mogą występować w tym samym programie. W bibliotece mamy przecież również czasopisma, które są czymś innym niż książki. I to właśnie klasa decyduje o tym, czym jest obiekt. W klasie opisane są jego atrybuty i metody. Pisanie programu metodą obiektową zaczynamy od ustalenia klas, a następnie opisania ich atrybutów i metod. Gdy już mamy klasę, możemy stworzyć dowolną liczbę obiektów tej klasy. Są również takie klasy, które mają tylko jeden obiekt. W naszym programie bibliotekarskim może to być „biblioteka". Jest w niej jeden obiekt nie dlatego, że nie da się tego zaprogramować, ale dlatego, że w rzeczywistości mamy do czynienia z jedną biblioteką. Kolejny raz widzimy tu cechę programowania obiektowego: program odzwierciedla rzeczywistość.

Jeszcze jedną zaletą programowania obiektowego jest „ukrycie" danych obiektu przed funkcjami z zewnątrz. Pisząc program tradycyjnie, często przez pomyłkę wywołujemy procedurę z błędnymi parametrami, przez co działa ona na „nie swoich" danych. Do danych obiektu mamy dostęp jedynie przez atrybuty i metody jego klasy. Jeżeli więc przez pomyłkę spróbujemy zadziałać metodami z innej klasy, to nie będzie żadnego efektu, po prostu nie stanie się nic. Program nie zadziała jak należy, ale nie powiesi nam komputera. Przy testowaniu to wielkie ułatwienie. Takie ukrycie danych pomaga też zachować porządek w programie i ułatwia jego rozwijanie. Możemy na przykład wymienić kod jednej z klas na nowy. Jeżeli tylko zachowamy te same metody i atrybuty w innych klasach, nie musimy nic zmieniać.

Kolejnym ważnym zagadnieniem jest rzecz mądrze zwana dziedziczeniem. Żeby nie zanudzać przykładami bibliotekarskimi, tym razem coś z motoryzacji. Załóżmy, że piszemy program symulujący ruch drogowy w mieście. Oczywiście niezbędny jest obiekt „pojazd". Ale to jeszcze mało. Zupełnie czym innym jest jadący ulicą maluch, a czym innym zasuwający pasem TIR z naczepą. Jeszcze inaczej wpłynie na ruch jadąca na sygnale karetka pogotowia. Wychodziłoby więc na to, że do każdego rodzaju pojazdu trzeba napisać oddzielną klasę. Trochę szkoda naszej pracy, bo jednak wiele jest atrybutów i cech wspólnych pojazdów. Każdy charakteryzuje się jakąś szybkością maksymalną, przyspieszeniem i innymi cechami. Najwygodniej byłoby, gdyby te atrybuty i metody, które są wspólne, można było napisać raz i wszystkie obiekty klasy „pojazd" z nich by korzystały. Zaś te metody, które są różne, można by napisać oddzielnie dla każdego rodzaju pojazdów. Czy to jest możliwe? Tak – i bardzo szeroko wykorzystywane. Wszystkie klasy opisujące różne rodzaje pojazdów tworzymy jako klasy podrzędne (inaczej zwane klasami potomnymi) klasy „pojazd". Dzięki temu wszystkie metody i atrybuty klasy „pojazd" są przejmowane, czyli dziedziczone, przez klasę „TIR", czy „karetka pogotowia". Do klasy potomnej możemy dodać nowe metody i atrybuty. Ogólnie pojazdy nie mogą przejeżdżać przez skrzyżowanie na czerwonym świetle, karetki jednak mogą. Nie ma sprawy, dopisujemy nową metodę i po kłopocie. Jeżeli mamy dwie różne klasy, które mają cechy wspólne, zawsze warto stworzyć klasę nadrzędną zawierającą wspólne atrybuty i metody, a te dwie uczynić jej klasami potomnymi. Program będzie krótszy i łatwiejszy w uruchamianiu.

W porządku, klasy, obiekty, wszystko pięknie. Tylko że trzeba mieć obiektowy język programowania albo tę całą obiektowość zaprogramować ręcznie – wtedy program zamiast być krótszy, będzie dłuższy. Na szczęście twórcy systemu operacyjnego Amigi myśleli przyszłościowo i już osiem lat temu tworząc wersję 2.0 AmigaOS umieścili tam cały system obsługi obiektów. System ten oznaczony jest skrótem BOOPSI (Basic Object Oriented Programming System for Intuition), czyli w tłumaczeniu na swojski: podstawowy system programowania obiektowego dla Intuition (chodzi o bibliotekę intuition.library). Nazwa trochę myląca, bo system ten można wykorzystać do klas dowolnego typu, niekoniecznie związanych z gadżetami i okienkami. Dzięki BOOPSI możemy programować obiektowo w każdym języku, np. asemblerze, a nawet Amosie! Tego ostatniego jednak bym nie polecał.

BOOPSI załatwia wszystkie problemy związane z programowaniem obiektowym, tworzeniem klas, obiektów, obsługą dziedziczenia, ukrywaniem danych i rezerwowaniem na nie pamięci. Dostarcza także klasę podstawową, z której możemy sobie wyprowadzić wszystkie potrzebne nam w programie klasy. Oczywiście

niekoniecznie bezpośrednio, możemy z klasy podstawowej wyprowadzić jedną, z tej z kolei następną i tak dalej. Powstanie wtedy tak zwane drzewo klas. Jego korzeniem będzie klasa podstawowa, logiczne więc, że nazywa się „rootclass". Jest ona uniwersalna, ma tylko kilka metod i żadnych atrybutów. Posuwając się od korzenia drzewa w stronę gałęzi napotkamy klasy coraz bardziej wyspecjalizowane i konkretne. Klasa „rootclass" posiada jedynie kilka metod. Są to:

OM_NEW – jest to metoda, która służy do stworzenia nowego obiektu
OM_DISPOSE – ta likwiduje obiekt
OM_GET – tą metodą odczytujemy wartość dowolnego atrybutu
OM_SET – a tą możemy atrybutowi nadać wartość.

Podstawową funkcją do wykonywania metod na obiektach jest DoMethodA(). Niestety, funkcja ta (i kilka innych) nie znajduje się w ROMie Amigi, ale w bibliotece amiga.lib. Jest to tak zwana biblioteka linkowana, co znaczy że funkcje w niej zawarte są dołączane do kodu programu przez kompilator. Na szczęście DoMethodA() jest bardzo krótka. Bibliotekę amiga.lib ma większość najbardziej rozpowszechnionych kompilatorów. Parametry funkcji DoMethodA() to adres obiektu, na którym metoda ma zostać wykonana, i tajemnicza struktura Msg (a dokładnie jej adres). W tej strukturze zawarty jest identyfikator metody i jej parametry. Każda metoda może posiadać inne parametry, więc struktura Msg nie jest ściśle zdefiniowana. Ważne jest to, że pierwszym polem tej struktury musi być identyfikator metody. Jak wszystkie funkcje z końcówką „A", także i DoMethodA() ma swój odpowiednik, w którym strukturę Msg można zbudować na stosie podając kolejne jej pola jako parametry funkcji (tylko w językach wysokopoziomowych, w asemblerze mamy jedynie DoMethodA()). Oto krótki przykład:

```
struct ParametryMojejMetody
 {
  ULONG MethodID;  /* to pole jest obowiazkowe */
  LONG parametr1
  STRPTR parametr2;  /* i tak dalej */
 }

struct ParametryMojejMetody param = {MOJA_METODA,737282,"Tekst"};

DoMethodA (jakiś_obiekt,&param);
```

Cały ten kod źródłowy możemy zastąpić jedną linijką

```
DoMethod (jakiś_obiekt,MOJA_METODA,737282,"Tekst");
```

W ten sposób można wywołać również cztery podstawowe metody każdej klasy opisane wyżej (ma je klasa „rootclass", a więc każda inna dziedziczy po niej te metody). Jednak ze względu na ich powszechność użycia istnieją dla nich specjalne funkcje.

Metodę OM_NEW wykonujemy funkcją NewObjectA(). Ponieważ obiekt, na którym wykonujemy tę metodę, jest dopiero tworzony, zrozumiałe jest, że nie mamy jeszcze jego adresu. Za to funkcja NewObjectA() pozwala na podanie klasy, do jakiej ma należeć obiekt. Są tutaj dwie możliwości. Jeżeli klasa jest publiczna i ma nazwę (np. „rootclass"), to podajemy nazwę, a adres klasy podajemy pusty (NULL). Jeżeli klasa jest prywatna, to ma adres, a nie ma nazwy, wtedy NULL podajemy zamiast nazwy. Następnie podajemy parametry metody OM_NEW. Parametrem jest adres tablicy tagów zawierających atrybuty tworzonego obiektu. Wynikiem funkcji jest adres tego obiektu. Jeżeli funkcja zwróci zero, to znaczy że stworzenie obiektu nie udało się. Oto przykłady:

```
Class *JakaśKlasa;
Object *obiekt1:

struct TagItem atrybuty[] = {ATR_Waga,200,ATR_Kolor,"zielony",
TAG_END,0};

/* klasa prywatna */

obiekt1 = NewObjectA (JakaśKlasa,NULL,(struct TagItem*)&atrybuty);

/* klasa publiczna */

obiekt1 = NewObjectA (NULL,"image.mui",(struct TagItem*)&atrybuty);
```

Jak dla wszystkich funkcji z „A", na końcu możemy użyć wygodnej w językach wysokiego poziomu funkcji bez „A":

```
obiekt1 = NewObject (JakaśKla-
sa,NULL,ATR_Waga,200,ATR_Kolor,"zielony",TAG_END);
```

Do usunięcia obiektu, czyli wykonania na nim metody OM_DISPOSE, służy funkcja DisposeObject(). Jej jedynym parametrem jest adres usuwanego obiektu:

```
DisposeObject (obiekt1);
```

Atrybuty obiektu można ustawiać i zmieniać funkcją SetAttrsA(). Wykonuje ona na obiekcie metodę OM_SET.

```
struct TagItem nowe_atrybuty[] = {ATR_Wa-
ga,100,ATR_Kolor,"czerwony",TAG_END,0};

SetAttrsA (obiekt1,(struct TagItem*)&nowe_atrybuty);
```

Lub w wersji z budowaniem listy atrybutów na stosie (bez „A"):

```
SetAttrs (obiekt1,ATR_Waga,100,ATR_Kolor,"czerwony",TAG_END);
```

Przy NewObject() i SetAttrs() nie wolno zapomnieć o TAG_END kończącym listę atrybutów. Jego pominięcie spowoduje, że atrybuty będą czytane aż do napotkania tagu zerowego (czyli właśnie TAG_END). Jeżeli będziemy mieli pecha, to może to trwać dość długo, a nawet zawiesić komputer. Poza tym możemy akurat trafić na identyfikator któregoś z atrybutów i funkcja ustawi nam w obiekcie jakieś bzdurne wartości.

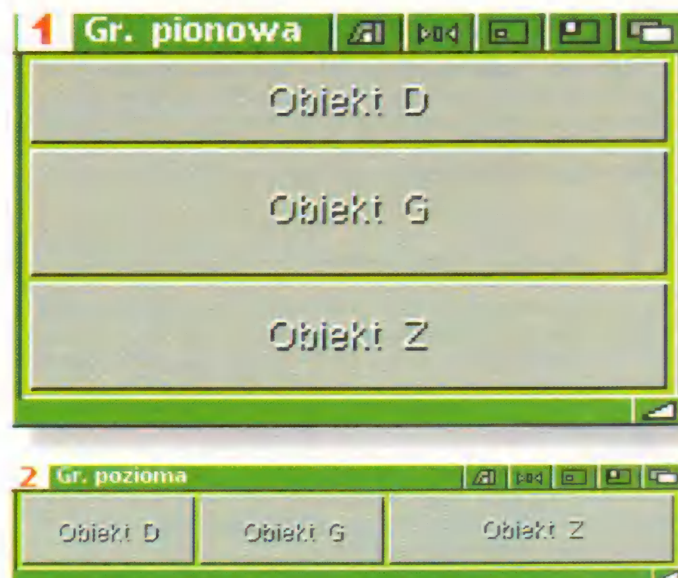
Ostatnia z czterech funkcji to GetAttr(). Służy ona do pobrania wartości atrybutu z obiektu, a więc wykonuje metodę OM_GET. Trochę nietypowy jest sposób jej działania: wartość atrybutu nie jest zwracana jako wynik funkcji, a zapisywana w podanym przez nas miejscu pamięci. Jako to miejsce najwygodniej podać adres jakiejś zmiennej. Popatrzmy na przykład:

```
ULONG waga;
STRPTR kolor;

GetAttr (ATR_Waga,obiekt1,&waga);
GetAttr (ATR_Kolor,obiekt1,(ULONG*)&kolor);
printf ("Waga obiektu 1 to %ld kg, kolor %s\n",waga,kolor);
```

Pozostało nam jeszcze omówienie sposobu tworzenia własnych klas. Jest to dość proste. Przed utworzeniem klasy musimy zdefiniować dwa jej składniki. Pierwszym jest struktura danych obiektu. Każdy obiekt klasy będzie posiadał taką strukturę. Pamięć na nią jest przydzielana i zwalniana automatycznie przez BOOPSI. W strukturze tej trzyma się atrybuty i inne dane (mogą być niedostępne z zewnątrz) dotyczące obiektu. Oto przykład takiej struktury:

```
struct DaneObiektu
```



```
{
 ULONG waga;
 STRPTR kolor;
 APTR bufor_pamieci;
}
```

Aby uzyskać dostęp do tej struktury wewnątrz metod klasy używamy makra INST_DATA zdefiniowanego w <intuition/classes.h>:

```
struct DaneObiektu *dane = INST_DATA(cl,obj);
```

Dzięki temu dostęp do danych obiektu jest możliwy tylko poprzez metody. W ten sposób realizowane jest ukrywanie danych, o którym wspomniałem wcześniej. Drugim niezbędnym elementem klasy jest tak zwany dispatcher. Jest to po prostu tablica skoków dla metod naszej funkcji. W zależności od wartości pola msg->MethodID w strukturze Msg skaczemy do odpowiedniej metody. Tak wygląda typowy dispatcher:

```
__asm ULONG JakiśDispatcher (register __a0 Class *cl,register __a2 Object
      *obj,register __a1 Msg msg)
{
 switch (msg->MethodID)

  {
  case OM_NEW: return (MetodaNew (cl,obj,msg));
  case OM_SET: return (MetodaSet (cl,obj,msg));
  case MOJA_METODA: return (MojaMetoda (cl,obj,msg));
  /* I tak dalej... */
  default: return (DoSuperMethodA (cl,obj,msg));
  }
}
```

Jak widać, parametry dispatchera są przekazywane przez rejestry. Jeżeli dany kompilator nie obsługuje tego, trzeba będzie się posłużyć małą wstawką asemblerową. Jednak większość dobrych języków sobie z tym radzi. Warto zauważyć, że dispatcher jest szczególnym przypadkiem hooka (to była uwaga dla zorientowanych). Jeżeli klasa zawiera mało metod i są one krótkie, ich kod można umieścić bezpośrednio w dispatcherze. W przypadku, gdy nasza klasa nie ma danej metody, wtedy jest ona przekazywana do klasy nadrzędnej przy pomocy funkcji DoSuperMethodA() z amiga.lib. W ten sposób realizowane jest dziedziczenie metod.

Po przygotowaniu struktury danych i dispatchera możemy już stworzyć klasę funkcją MakeClass():

```
Class *MojaKlasa;

MojaKlasa = MakeClass (NULL,"rootclass",NULL,sizeof(struct
DaneObiektu),0);
```

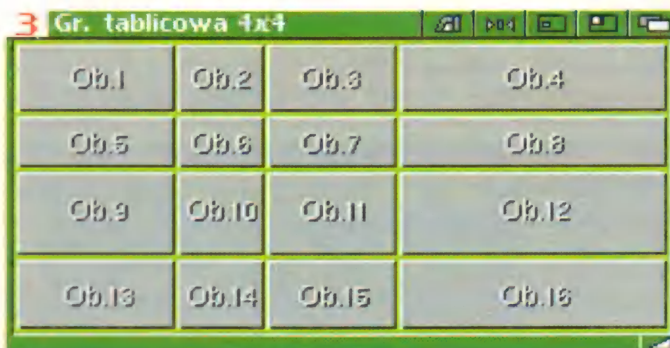
Pierwszy parametr to identyfikator klasy, który w przypadku klasy prywatnej nas nie interesuje. Drugi to identyfikator publicznej klasy nadrzędnej, trzeci to adres prywatnej klasy nadrzędnej. Używamy ich zamiennie podobnie jak w NewObject(). Następnie podajemy rozmiar struktury danych obiektu, niezbędny do automatycznego rezerwowania pamięci i na koniec flagi, w obecnych wersjach systemu zawsze zero. Następną czynnością (po sprawdzeniu czy czasem nie dostaliśmy adresu zero, co oznacza, że wystąpił błąd) jest podłączenie dispatchera do klasy:

```
MojaKlasa->cl_Dispatcher.h_Entry = HOOKFUNC (JakiśDispatcher);
```

Makro HOOKFUNC zdefiniowane w <intuition/classes.h> zajmuje się bezproblemowym rzutowaniem typu funkcji, z czym w języku C bywają czasem małe problemy. Teraz nasza klasa jest już gotowa do użytku. Przy zakończeniu programu i (uwaga!) zlikwidowaniu funkcją DisposeObject() wszystkich obiektów klasy, można ją również zlikwidować funkcją FreeClass:

```
FreeClass (MojaKlasa);
```

To była podstawowa dawka wiedzy na temat BOOPSI i programowania obiektowego. Jednak, jak łatwo zauważyć, artykuł miał być o MUI, a tymczasem nie było jeszcze o nim ani słowa.





MUI JAKO ROZSZERZENIE BOOPSI

Czym właściwie jest MUI dla programisty? Gdy piszemy program, potrzebne są nam nie tylko klasy reprezentujące problem rozwiązywany przez nasz program. Potrzebujemy też klas do stworzenia graficznego interfejsu użytkownika, klas obsługujących okienka, gadżety, przyciski, suwaki i tak dalej. Gdyby takie klasy trzeba było pisać samemu, zysk z użycia programowania obiektowego byłby (zwłaszcza przy niewielkich programach) żaden. Ale właśnie w MUI znajdziemy zestaw gotowych do użycia, bardzo dobrze napisanych i wszechstronnych klas związanych z interfejsem użytkownika. Mamy więc okna, przyciski, suwaki, inne ciekawe elementy (na przykład skale procentowe), wskaźniki wychyłowe, grupy wirtualne i wiele innych niespotykanych nawet w „profesjonalnych" systemach rzeczy.

MUI to hierarchiczna struktura klas przeznaczonych do tworzenia graficznego interfejsu użytkownika. Wszystkie klasy są wyprowadzone ze wspomnianej „rootclass". Klasy MUI nie są jednak zwykłymi klasami BOOPSI – są one nieco bardziej rozbudowane. Co z tego wynika dla nas? Klasy i obiekty MUI tworzymy nie funkcjami z intuition.library (takimi jak MakeClass() czy NewObjectA()), ale specjalnie do tego celu przeznaczonymi funkcjami z biblioteki muimaster.library. Do stworzenia własnej klasy MUI służy funkcja:

```
MUI_CreateCustomClass (baza, nazwa_klasy, adres_klasy, rozmiar_danych,
dispatcher)
```

Funkcja jest podobna do MakeClass(), niemniej występują tu pewne różnice. Parametr „baza" jest używany jedynie w wypadku, gdy piszemy klasę zewnętrzną. Takie klasy są bibliotekami umieszczonymi w katalogu MUI:Libs/MUI i mają rozszerzenie .mcc. Na razie jednak nie będziemy się tym zajmować – przy zwykłych klasach wstawiamy tam po prostu zero. Nazwa i adres klasy w parametrach funkcji pełnią tę samą zamienną rolę, co w MakeClass(). Jeżeli tworzymy klasę z klasy publicznej, np. którejś z wbudowanych klas MUI – podajemy nazwę. Jeżeli z klasy prywatnej – podajemy adres. Nieużywany w danej chwili parametr ustawiamy na zero. Rozmiar danych to oczywiście rozmiar struktury danych tworzonej automatycznie dla każdego obiektu klasy. Wreszcie parametr „dispatcher" to adres funkcji dispatchera. Tym razem nie musimy go podłączać ręcznie, MUI_CreateCustomClass() zrobi to za nas. Wynikiem funkcji jest adres klasy, nie jest to jednak adres struktury IClass – klasy MUI mają własną strukturę MUI_CustomClass. Jednym z jej elementów jest wskaźnik na IClass. Do usunięcia klasy MUI służy funkcja:

```
MUI_DeleteCustomClass (klasa)
```

Jak łatwo się domyślić, jako parametr podajemy adres klasy zwrócony przez funkcję MUI_CreateCustomClass().

Do tworzenia obiektów MUI używamy dwóch funkcji. Jeżeli obiekt jest klasy wbudowanej (np. MUIC_Window), posługujemy się funkcją z muimaster.library:

```
MUI_NewObjectA (nazwa_klasy, lista atrybutów)
```

Lista atrybutów to wskaźnik na tablicę struktur TagItem, czyli par identyfikator-wartość. Oczywiście istnieje wersja MUI_NewObject(), gdzie wszystkie tagi podajemy jako kolejne parametry, nie zapominając o TAG_END na końcu. Jeżeli natomiast tworzymy obiekt klasy prywatnej (czyli stworzonej przez nas), posługujemy się normalnie funkcją NewObjectA() z intuition.

```
NewObjectA (adres_klasy->mcc_Class, NULL, lista_atrybutów)
```

NewObjectA() oczekuje jako adresu klasy wskaźnika na strukturę IClass, pobieramy go więc ze struktury MUI_CustomClass.

Podobna dwoistość funkcji występuje przy likwidowaniu obiektów. Obiekty klas wbudowanych unicestwiamy funkcją MUI_DisposeObject() z muimaster.library, a obiekty klas prywatnych tradycyjnie przy pomocy DisposeObject() z intuition. Jedynym parametrem obu tych funkcji jest adres obiektu do usunięcia. Komunikacja z obiektami natomiast, a więc funkcje SetAttrsA(), GetAttr() i DoMethodA(), pozostają niezmienione w stosunku do BOOPSI.

Skoro wyjaśnienie tych drobnych różnic w zarządzaniu obiektami mamy już za sobą, możemy zająć się hierarchią klas wbudowanych MUI.

KLASY WBUDOWANE

W ostatnich wersjach MUI klas wbudowanych mamy sporo. Nie będę tu opisywał wszystkich, skoncentruję się jedynie na tych, które tworzą szkielet każdego programu. W pliku nagłówkowym „mui.h" znajdującym się w pakiecie MUI dla programistów, pokazane jest drzewko hierarchii klas. Jest to bardzo ważny dla nas rysunek, ponieważ pokazuje, w jaki sposób kolejne klasy są stworzone z nadrzędnych. Rysunek ten jest wskazówką, w jaki sposób możemy skorzystać z dziedziczenia metod i atrybutów.

Prosty przykład – chcemy ustawić tło dla gadżetu tekstowego. Niestety, przeszukanie dokumentacji do klasy MUIC_String ujawni, że nie ma takiego atrybutu. Cóż więc robimy? Zaglądamy do drzewka i okazuje się, że MUIC_String jest klasą potomną klasy MUIC_Area, która ma atrybut MUIA_Background. Ustawiamy, kompilujemy, odpalamy – pełny sukces.

Na szczycie drzewa znajduje się klasa MUIC_Notify. Jej głównym zadaniem jest automatyczna komunikacja między obiektami. Jest to klasa nadrzędna dla wszystkich innych, co oznacza, że komunikować się mogą między sobą wszystkie obiekty. Komunikacja ta, zwana notyfikacją, polega na tym, że określona zmiana jakiegoś atrybutu w obiekcie „nadajniku" powoduje wykonanie jakiejś metody na obiekcie „odbiorniku". Na przykład wciśnięcie przycisku powoduje otwarcie okna, a wpisanie czegoś do gadżetu tekstowego powoduje dołączenie tego tekstu do listy w sąsiednim gadżecie. Idealny program w MUI wszelkie reakcje na działania użytkownika wykonuje właśnie poprzez notyfikacje ustawione na początku, a później jedynie oczekuje w pętli na wyjście z programu.

Bardzo ważna klasa (choć często niedoceniana) to MUIC_Family. Służy ona do grupowania obiektów. Jest oparta na liście dwukierunkowej znanej z exec.library i metody tej klasy są podobne do funkcji obsługujących listy. Jedynymi klasami wbudowanymi, opartymi na MUIC_Family są klasy obsługujące systemowe menu. Jednak po pierwsze MUIC_Family nie jest jedyną klasą grupującą w MUI, a po drugie może być przydatna do grupowania obiektów własnych klas, np. w bazie danych. Grupowanie jest w MUI bardzo szeroko wykorzystywane. Wykonanie metody na obiekcie klasy grupującej powoduje wykonanie jej na wszystkich obiektach do niej należących. Na przykład aby usunąć wszystkie obiekty przy wychodzeniu z programu, wystarczy usunąć główny obiekt – aplikację klasy MUIC_Application (o której niżej). Wszystkie obiekty podrzędne zostaną usunięte automatycznie, zwalniając zajętą przez siebie pamięć i inne zasoby. Oczywiście grupowanie może być wielopoziomowe, czyli możemy mieć grupę obiektów należącą do grupy, która należy do innej grupy i tak dalej. Jedyne ograniczenia to ilość dostępnej pamięci i poczucie zdrowego rozsądku.

Kolejna bardzo ważna klasa to MUIC_Application. Opisuje ona cały nasz program, a więc zwykle tworzymy tylko jeden obiekt tej klasy. MUIC_Application odpowiada za współpracę naszego programu z systemem, obsługuje więc commodity, AppIcon i AppWindow, port ARexxa, system pomocy, komunikację z oknami przez porty IDCMP, systemowe menu i tym podobne sprawy. Dzięki tej klasie automatycznie mamy rozwiązane wszystkie powyższe problemy. Obiekt klasy MUIC_Application jest obiektem grupującym, to znaczy że ma obiekty podrzędne (nie mylić z klasami podrzędnymi). Do aplikacji należą (bezpośrednio lub pośrednio) wszystkie obiekty w programie, w szczególności menu systemowe (obiekt klasy MUIC_Menustrip) i dowolna liczba okien (obiektów klasy MUIC_Window). Oczywiście można sobie wyobrazić program nie mający żadnego okna.

Skoro doszliśmy już do okien, to naturalnie są to także obiekty MUI, klasy MUIC_Window. Klasa ta opisuje zwykłe systemowe okna rozszerzając jednak ich funkcje, co widać choćby po liczbie gadżetów na belce. Okna są jedynym miejscem, gdzie można umieszczać gadżety. Klasa MUIC_Window jest grupująca, a więc do okna należą wszystkie umieszczone w nim gadżety. Do każdego okna możemy też mieć oddzielne menu.

Wszystkie gadżety są oparte na klasie MUIC_Area. Obiekt tej klasy to prostokątny obszar w oknie, z dowolną zawartością. Na poziomie MUIC_Area określamy podstawowe cechy gadżetu, a więc ramkę, tło, czcionkę do napisów (jeżeli jakieś są), sposób reagowania na mysz i wiele innych. Dopiero podklasy wyprowadzone z MUIC_Area różnicują nam gadżety. Z reguły rzadko tworzymy w programie obiekty tej klasy, ale za to biorąc pod uwagę dziedziczenie bardzo często korzystamy z jej atrybutów i metod.

Przy pomocy klasy MUIC_Group gadżety są łączone w grupy. Klasa MUIC_Group odpowiada za wzajemne położenie gadżetów, a więc odpowiednio grupując gadżety (i wszystkie inne obiekty) i określając atrybuty tych grup projektujemy wygląd naszego programu. Łatwo jest dzięki MUI wypełnić okno gadżetami, ale takie zaprojektowanie GUI, aby było czytelne i dobrze wyglądało na dowolnej konfiguracji, jest już sztuką. Co oczywiście nie znaczy, że sztuki tej nie można opanować.

MUI W RÓŻNYCH JĘZYKACH PROGRAMOWANIA

W tej chwili najpopularniejszymi językami do pisania programów współdziałających z systemem Amigi są C oraz E. Małe programy bywają pisane w asemblerze, ale zdecydowanie łatwiej jest pisać w języku wysokopoziomowym, w razie potrzeby jedynie podpierając się wstawkami asemblerowymi. Samo MUI zostało napisane w C, więc naturalne jest, że z tym językiem najlepiej współpracuje. Jedynym w zasadzie problemem, na jaki możemy się natknąć, są dispatchery klas i hooki. Od zwykłych funkcji C różnią się one tym, że są wywoływane bezpośrednio przez system operacyjny, który umieszcza ich parametry w ściśle określonych rejestrach procesora (konkretnie w A0, A1 i A2). Zwykle kompilator C przekazuje parametry przez stos, jednak większość dobrych kompilatorów pozwala na napisanie funkcji otrzymującej parametry w rejestrach procesora. Oto przykładowa definicja dispatchera w SAS/C:

```
__asm __saveds JakisDispatcher (register __a0 struct IClass *cl, register
__a2 Object *obj, register __a1 Msg msg);
```

Słowo kluczowe __asm oznacza, że funkcja otrzymuje parametry w rejestrach procesora, a nie na stosie. Słowo __saveds zapewnia przechowanie rejestru A4 używanego jako wskaźnik do danych lokalnych. Dispatcher jest bowiem w pewnym sensie częścią systemu operacyjnego i część jego kodu znajduje się de facto w ROMie (dokładnie ta wykonywana w czasie DoSuperMethodA()). Nie możemy więc być pewni, że rejestr A4 nie zostanie naruszony.

Nieco więcej problemów napotkają programiści piszący w języku E. Pierwsze różnice wynikają z wymagań, jakie język E narzuca na nazwy funkcji i stałych. Jak wiadomo, w nazwach funkcji z bibliotek systemowych pierwsza litera musi być wielka, a druga mała. Dlatego wszystkie funkcje z muimaster.library zaczynają się od „Mui_". Podobnie wszystkie struktury i ich składowe pisane są małymi literami. Nazwy stałych nie zmieniają się.

Druga sprawa to funkcje budujące listę argumentów na stosie, takie jak NewObject(). Amiga E nie ma takich funkcji, ale dość łatwo można je zastąpić korzystając z list. Jeżeli w programie w C napisalibyśmy:

```
obj = MUI_NewObject (MUIC_Text, MUIA_Text_Contents, „tekst", MUIA_Frame, MUIV_Frame_Text, TAG_END);
```

W E możemy równie dobrze napisać:

```
obj := Mui_NewObjectA (MUIC_Text, [MUIA_Text_Contents, 'tekst', MUIA_Frame, MUIV_Frame_Text, 0, 0])
```

Korzystając z tego, że listy w E mogą zawierać elementy obliczane dynamicznie, możemy stosować wszelkie chwyty związane z budową argumentu funkcji na stosie stosowane w programach w C. Możemy również swobodnie korzystać z makrodefinicji służących do tworzenia obiektów, wszystkie one są zdefiniowane w module „libraries/mui.e". Co więcej: kod w E będzie nieco szybszy, gdyż adres listy jest już znany w momencie kompilacji i nie trzeba rezerwować pamięci na stosie.

Kolejnym naszym problemem będą – podobnie jak w C – dispatchery i hooki. Niestety, tu sprawa jest poważniejsza. Język E nie umożliwia przekazywania parametrów do funkcji przez rejestry. Nasuwającym się rozwiązaniem

jest zastosowanie wstawek asemblerowych, co jest tym prostsze, że instrukcje asemblera można wstawiać bezpośrednio w kod E. Powstał jednak specjalny pakiet dla programistów piszących pod MUI w E. Jego autorem jest Jan Hendrik Schultz, a najłatwiej znaleźć go na Aminecie. W pakiecie tym znajduje się moduł „muicustomclass", który zawiera zastępczą funkcję eMui_CreateCustomClass(). Funkcja ta w prawidłowy sposób instaluje dispatchera w klasie, dbając o zachowanie rejestru A4. Do instalacji zwykłych hooków (nie będących dispatcherami klas) najwygodniej skorzystać z funkcji installhook() zdefiniowanej w module „tools/installhook" dostępnym w pakiecie Amiga E. Funkcja ta instaluje zwykłą funkcję E jako hook zapewniając prawidłowe przekazanie parametrów i obsługę rejestru A4.

Jeszcze jedną ciekawostką jest sprawa identyfikatorów TRUE i FALSE. Zarówno w C, jak i w E FALSE oznacza 0. Natomiast TRUE w C to 1, a TRUE w E to -1 ($FFFFFFFF). Mogą z tego niekiedy wynikać kłopoty. Dlatego najlepiej podając wartość logiczną TRUE dla MUI używać zdefiniowanej stałej MUI_TRUE równej 1.

Słówko o makrach. Aby zostały prawidłowo zinterpretowane, należy włączyć preprocesor E dyrektywą OPT PREPROCESS na początku programu.

Ostatnim problemem mogącym czyhać na E-owców jest sprawa związana znowu z budowaniem argumentu funkcji na stosie i z funkcją SetAttrs(). Podczas zmiany atrybutów MUI wykrywa próby ustawienia danego atrybutu ponownie na tę samą wartość i blokuje je przez zamaskowanie odpowiadającego mu taga wartością TAG_IGNORE. W C operacja ta wykonywana jest na kopii danych stworzonej na stosie, a więc oryginał pozostaje nie zmieniony. Przy próbie użycia w E funkcji SetAttrsA() z listą argumentów, MUI wpisuje TAG_IGNORE bezpośrednio do listy, więc przy następnym wywołaniu funkcji atrybut zostanie zwyczajnie pominięty. Receptą na to jest zdefiniowanie funkcji wykonującej kopię atrybutów. Najprościej jest zrobić to dla jednego atrybutu:

```
PROC set(obj,attr,value) IS SetAttrsA(obj,[attr,value,0])
```

Funkcja ta jest już zdefiniowana w module „libraries/mui". Nieco trudniej jest, gdy chcemy podać naraz więcej atrybutów. Można wywołać set() odpowiednią liczbę razy, zdefiniować sobie funkcje na 2, 3, itd. atrybuty, albo napisać funkcję tworzącą kopię listy korzystając z List(), ListLen() i ListCopy(). W tym ostatnim przypadku musimy jednak się liczyć z tym, że może zabraknąć pamięci na stworzenie kopii listy.

PROJEKTOWANIE INTERFEJSU GRAFICZNEGO

Efektownie wyglądający interfejs graficzny to element, który w znacznej mierze zadecydował o sukcesie MUI. Główną jego cechą (niespotykaną nawet w „wiodących" pakietach programistycznych na PC) jest tak zwany dynamiczny layout. Oznacza to, że programista nie określa pozycji gadżetów w oknie w pikselach. Pozycje te obliczane są przez MUI przed każdym otwarciem okna. Programista określa jedynie wzajemne położenie gadżetów, np. gadżet A ma być nad gadżetem B, a gadżet C po lewej gadżetu D. Na podstawie tych informacji MUI automatycznie oblicza położenie i rozmiary wszystkich obiektów w oknie. Dzięki temu użytkownik może używać różnych czcionek, odstępów między gadżetami, różnych gadżetów standardowych (np. strzałek od suwaka). Obiekty będą zawsze miały taką wielkość, aby dostosować się do pomysłów użytkownika. Drugą korzyścią, jaką odnosi użytkownik, jest możliwość skalowania okien w czasie działania programu. Rozmieszczenie obiektów jest wtedy wyliczane od nowa.

OKREŚLANIE WZAJEMNEGO POŁOŻENIA OBIEKTÓW

Informację o wzajemnym rozmieszczeniu obiektów w oknie przekazuje się MUI poprzez odpowiednie ich grupowanie. MUI ma cztery rodzaje grup: grupy pionowe, poziome, tablicowe i o rozmieszczeniu definiowanym przez użytkownika. Domyślnym rodzajem grupy jest grupa pionowa. Grupa to oczywiście obiekt klasy MUIC_Group. Do każdej grupy możemy dołączać elementy w momencie jej tworzenia korzystając z atrybutu MUIA_Group_Child. Oto uproszczony przykład definicji grupy pionowej:

```
grupa = MUI_NewObject (MUIC_Group,
 MUIA_Group_Child, obiekt_D,
 MUIA_Group_Child, obiekt_G,
 MUIA_Group_Child, obiekt_Z,
 TAG_END);
```

Obiekty zostaną rozmieszczone jak na rysunku 1, a więc pionowo od góry do dołu w takiej kolejności, w jakiej dołączyliśmy je do grupy. Jeżeli



pozwalają na to ograniczenia rozmiarów obiektów, wszystkie obiekty w grupie pionowej mają tę samą szerokość. Jeżeli jakiś obiekt będzie węższy, zostanie wycentrowany w poziomie.

Bardzo podobna jest grupa pozioma. Grupę poziomą uzyskujemy przez podanie atrybutu MUIA_Group_Horiz o wartości TRUE. Jak łatwo się domyślić, grupa zdefiniowana jak poniżej:

```
grupa = MUI_NewObject (MUIC_Group,
 MUIA_Group_Horiz, TRUE,
 MUIA_Group_Child, obiekt_D,
 MUIA_Group_Child, obiekt_G,
 MUIA_Group_Child, obiekt_Z,
 TAG_END);
```

będzie wyglądała jak na rysunku 2. Analogicznie do grupy pionowej wszystkie obiekty w grupie poziomej mają tę samą wysokość, jeżeli nie zaistnieją jakieś ograniczenia. Jak łatwo zgadnąć, ewentualny obiekt niższy od pozostałych zostanie wyśrodkowany w pionie.

Grupa tablicowa umożliwia rozmieszczenie większej liczby gadżetów w formie tablicy. Grupę tablicową można zdefiniować na dwa sposoby podając liczbę wierszy lub kolumn:

```
MUIA_Group_Columns
MUIA_Group_Rows
```

W dotychczasowych wersjach MUI nie ma różnicy czy użyjemy jednego, czy drugiego sposobu, więc chcąc zdefiniować np. grupę 24 gadżetów w 4 kolumnach i 6 wierszach, możemy z tym samym skutkiem użyć MUIA_Group_Columns, 4, jak i MUIA_Group_Rows, 6. Trzeba pamiętać, żeby liczba gadżetów w grupie była podzielna bez reszty przez liczbę podanych wierszy czy kolumn. Rozmieszczając gadżety w grupie tablicowej MUI stara się, aby wszystkie obiekty w danej kolumnie miały jednakową szerokość i wszystkie obiekty w danym wierszu miały jednakową wysokość. Obiekty w grupie rozmieszczane są kolejno wierszami od lewej do prawej. Przykładowa grupa tablicowa pokazana jest na rysunku 3.

W grupie o ustawieniu definiowanym przez użytkownika możemy podać funkcję, która pobierze od MUI dane na temat dostępnego miejsca i wyznaczy pozycje wszystkich gadżetów należących do grupy. Ponieważ możliwość ta rzadko jest potrzebna i stanowi niejako wyższy stopień wtajemniczenia, nie będę jej w tym miejscu omawiał.

Wydawałoby się, że trzy możliwości ułożenia obiektów (pion, poziom i tablica) nie dają zbyt wielkich możliwości manewru. Znacznie rozszerza je nam możliwość zagnieżdżania grup. Po prostu elementem grupy może być inna grupa, liczba poziomów zagnieżdżenia jest nieograniczona. Dodatkowym przydatnym sposobem jest użycie obiektu klasy MUIC_Rectangle. Obiekt ten jest po prostu pustym miejscem w oknie i znakomicie przydaje się do drobnych zmian w ustawieniu. Jak napisałem wyżej, obiekt w grupie pionowej jeżeli jest węższy od pozostałych, będzie wyśrodkowany w pionie, jednak umieszczając zamiast tego obiektu grupę, w której znajdzie się ten obiekt i obiekt Rectangle, możemy wyrównać obiekt do lewej lub do prawej, a nawet wyjustować obiekty z obu stron. Przykłady przedstawione są na rysunku 4.

Innym zastosowaniem obiektu Rectangle jest centrowanie obiektu w obu wymiarach. Często mamy obiekt o ustalonej wysokości i szerokości, ale chcemy, żeby grupa, w której ten obiekt jest umieszczony, była skalo-

walna w pionie i poziomie. Należy wtedy obiekt „obłożyć" czterema obiektami Rectangle, korzystając z jednej grupy pośredniej, jak na rysunku 5.

Obiektami Rectangle możemy też wypełnić brakujące puste miejsca w grupie tablicowej. Przykład takiego zastosowania można zobaczyć w głównym oknie programu Public Screen Inspector (PSI) wchodzącym w skład pakietu MUI.

WPŁYWANIE NA ROZMIARY GADŻETÓW

Zasadniczą funkcję w procesie określania rozmiarów gadżetów odgrywa klasa MUIC_Area. Cokolwiek jest umieszczone w oknie programu, jest obiektem klasy MUIC_Area lub którejś z wielu jej klas pochodnych. W klasie tej są przechowywane informacje dotyczące rozmiarów obiektu oraz możliwości ich zmian. Zmiany te nie mogą być dowolne: wyobraźmy sobie przycisk z tekstem napisanym czcionką o wysokości 11 punktów zmniejszony do wysokości czterech pikseli... Tak więc skalowanie nie dotyczy wszystkich gadżetów i nie w tym samym stopniu. Na przykład gadżet typu ListView może zmieniać zarówno szerokość, jak i wysokość. Gadżet tekstowy (typu Text lub String) może zmieniać tylko szerokość, wysokość jest zdefiniowana przez użytą czcionkę. I w końcu przycisk graficzny (z obrazkiem) ma z reguły niezmienną szerokość i wysokość. Klasa MUIC_Area umożliwia nam kontrolę procesu określania rozmiarów poprzez szereg atrybutów. Ponieważ wszystkie rodzaje gadżetów są klasami pochodnymi od MUIC_Area, więc do wszystkich możemy stosować omówione poniżej atrybuty:

```
MUIA_FixWidth
MUIA_FixHeight
```

Te dwa atrybuty pozwalają na sztywne ustalenie szerokości i wysokości obiektu w pikselach. Atrybutów tych nie powinno się używać bez wyraźnej potrzeby, ograniczają one bowiem działanie dynamicznego skalowania. Najlepiej nie używać ich w ogóle – są inne, które pozwalają na regulację wielkości w bardziej subtelny sposób.

```
MUIA_FixWidthTxt <napis>
MUIA_FixHeightTxt <napis>
```

To para już nieco bardziej użytecznych, choć wciąż nie zalecanych atrybutów. Ustalają one rozmiary obiektu według rozmiarów napisu podanego jako wartość atrybutu. Czcionka użyta do wyznaczenia rozmiarów jest czcionką przypisaną obiektowi automatycznie lub przez atrybut MUIA_Font. W praktyce atrybuty te są rzadko potrzebne, ponieważ obiekty zawierające tekst same dobierają swoje rozmiary do tego tekstu.

```
MUIA_MaxHeight
MUIA_MaxWidth
```

Te atrybuty pozwalają na ograniczenie maksymalnej wielkości obiektu w pikselach.

```
MUIA_HorizWeight
MUIA_VertWeight
MUIA_Weight
```

W przeciwieństwie od powyższych, ta trójka jest bardzo przydatna i często używana. Pozwala ona określić zależności między wielkością obiektów w grupie. MUI rozmieszczając obiekty w grupie standardowo przydziela każdemu taką samą ilość miejsca, jeżeli wymiar któregoś z nich nie jest ograniczony w inny sposób. Jeżeli więc mamy np. trzy obiekty, a miejsce na nie ma 300 pikseli, to każdy obiekt będzie miał 100 pikseli. Jeżeli jednak każdemu obiektowi damy inną wartość MUIA_Weight, ich procentowy udział w zagospodarowaniu wolnej przestrzeni zmieni się. Jeżeli obiekty A i B będą miały MUIA_Weight równe 100, a obiekt C 200, obliczenie zostanie przeprowadzone następująco: suma atrybutów daje 400, więc obiekty A i B dostaną po 100/400 (1/4) dostępnego miejsca (w przykładzie po 75 pikseli), a obiekt C dostanie 200/400 (1/2) miejsca (150 pikseli). Krótko mówiąc, jeżeli to tylko będzie możliwe, obiekt C będzie dwa razy większy od pozostałych w grupie. Dlaczego napisałem „jeśli tylko to możliwe"? Bo ograniczenia dotyczące maksymalnej i minimalnej wielkości obiektu mają większy priorytet. Dlatego np. gadżet z tekstem nie zareaguje na MUIA_VertHeight, bo jego wielkość w pionie jest ustalona. Atrybuty MUIA_HorizWeight i MUIA_VertWeight pozwalają na oddzielną regulację proporcji obiektów w pionie i w poziomie, MUIA_Weight ustala proporcje jednocześnie w obu wymiarach.

Jeżeli chcemy poznać rozmiar jakiegoś obiektu, do dyspozycji mamy atrybuty:

```
MUIA_TopEdge
MUIA_BottomEdge
MUIA_LeftEdge
MUIA_RightEdge
```

Opisują one położenie odpowiednio górnej, dolnej, lewej i prawej krawędzi obiektu. Mamy też atrybuty opisujące bezpośrednio jego szerokość i wysokość:

```
MUIA_Width
MUIA_Height
```

Wszystkie one mają wartości wyrażone w pikselach w odniesieniu do lewego-górnego rogu okna (wraz z ramkami). Są one atrybutami tylko do odczytu i – co ważne – ich wartości są prawidłowe tylko wtedy, gdy okno zawierające dany obiekt jest otwarte.

WYGLĄD GADŻETÓW

Samo rozmieszczenie gadżetów to jeszcze nie wszystko, należy zadbać o odpowiedni ich wygląd. Przede wszystkim trzeba określić obiektom ramkę i tło oraz, w przypadku gadżetów z tekstem, czcionkę. Służą do tego atrybuty:

```
MUIA_Background – tło.
MUIA_Frame – ramka
MUIA_Font – czcionka
```

Jeżeli nie podamy dla obiektu ramki, nie będzie miał żadnej, jeżeli nie podamy tła – obiekt „odziedziczy" tło po grupie go zawierającej. Nie podając czcionki powodujemy użycie przez MUI czcionki wybranej przez użytkownika jako standardowa. Jeżeli ustawiamy obiektom te atrybuty, wybieramy właśnie wartości ustawione przez użytkownika w preferencjach – mają one umowne identyfikatory. Oczywiście chcemy aby nasze GUI było czytelne, więc do odpowiednich gadżetów używamy odpowiednich ramek, czcionek i teł. Program, w którym gadżety tekstowe mają ramki przycisków i odwrotnie, obsługuje się niezbyt przyjemnie. Niestety, takie programy się zdarzają... Identyfikatorów poszczególnych typów ramek itd. nie będę tu wymieniał, są one zdefiniowane w pliku „libraries/mui.h" ("libraries/mui.m" w języku E). Wspomnę jedynie o możliwości tworzenia ramek z tytułem. Takie ramki często stosuje się do grup, aby optycznie wydzielić grupę gadżetów o wspólnym przeznaczeniu. W przypadku wzięcia grupy w ramkę należy również ustawić jej odpowiednie tło (MUII_GroupBack). Grupę w zatytułowanej ramce tworzymy więc w następujący sposób:

```
grupa = MUI_NewObject(MUIC_Group
 MUIA_Background, MUII_GroupBack,
 MUIA_Frame, MUIV_Frame_Group,
 MUIA_FrameTitle, „Ważna grupa",
 /* ... */
 TAG_END);
```

Ustawienie właściwej czcionki to czynność bardzo ważna. Trzeba poświęcić jej trochę uwagi, a zdarzają się przy tym błędy nawet w bardzo znanych programach. Do dyspozycji mamy następujące czcionki:

MUIA_Font_Normal, MUIA_Font_Tiny, MUIA_Font_Big – są to trzy czcionki standardowe, używane w typowych sytuacjach (to znaczy, gdy nie zachodzi konieczność użycia którejś z czcionek wymienionych poniżej). Czcionką Normal robimy np. podpisy (etykiety) do gadżetów. Czcionkę Tiny stosujemy do mało ważnych napisów, a Big gdy chcemy coś napisać wołami (np. w okienku „O programie").

MUIA_Font_Button – do wszelkich przycisków i gadżetów cyklicznych.

MUIA_Font_List – czcionka używana w gadżetach listowych (ListView).

MUIA_Font_Fixed – czasem potrzebna jest czcionka nieproporcjonalna.

MUIA_Font_Title – to jest czcionka używana na tytuły grup. Tytuły ramek są wyświetlane tym krojem automatycznie, ale gdy chcemy coś zatytułować „ręcznie", powinniśmy użyć tej czcionki.

A więc do klawiatur, Panie i Panowie, życzę czerwonego Guru :-).

Grzegorz Kraszewski (Krashan/BlaBla)
krashan@amiga.org.pl

Jak zainstalować własną stronę WWW?

Prowadzony na łamach ACS kurs HTML (serwus Shandor 9) pozwolił pilnemu uczniowi tego magicznego języka na stworzenie własnej strony WWW. Teraz pozostaje tylko kwestia jak zaprezentować ją światu.

Dobra, masz już stronę ładnie „chodzącą" na naszych amigowskich przeglądarkach, ale jak ją zainstalować w Internecie? Czy można to zrobić za pomocą Amigi? Czy będę w stanie to sam zrobić (Czy Isabell odnajdzie w końcu swoją prawdziwą matkę? – przyp. RB :))?

Zacznę może od tego, co będzie Ci potrzebne. W pierwszej kolejności musisz mieć dostęp do Internetu i własne konto email na którymś z serwerów (zapewne jest to darmowe konto na Polboxie lub Optimusie). Naszym przykładowym kontem będzie:

amigowiec@suxpc.pl

Następnie odpalasz dowolny program FTP. Ja będę opierał swój opis na dwóch przykładowych programach: AmFTP i OpusFTP (ten ostatni jest integralną częścią wspaniałego pakietu Directory Opus5).

AMFTP

Gdy program się już „otworzy" na pulpicie WB, Twoim oczom ukazuje się coś w stylu starego, dobrego FileMastera. W górnym-prawym rogu widzisz napis Amiga – chyba nie trzeba wyjaśniać, do czego to służy. Na dole znajduje się przycisk POŁĄCZ SIĘ, po wciśnięciu którego ukazuje się okno wyboru serwerów. Prawa strona jest na razie niedostępna, ale wystarczy z lewej na dole wcisnąć NOWY, by została udostępniona.

W pole NAZWA wpisz, co chcesz :), następnie w polu NAZWA WĘZŁA podaj serwer, na którym znajduje się Twoje konto (w naszym przykładzie jest to suxpc.pl). Następnie odbezpiecz przycisk ANONIMOWY i wypełnij pola LOGIN (czyli nazwa konta; w naszym przypadku amigowiec) i HASŁO (to, którym zabezpieczone jest Twoje konto email). Twoje poczynania powinny wyglądać mniej więcej tak:

NAZWA: Moja Strona WWW
NAZWA WĘZŁA: suxpc.pl
ANONIMOWY (bez „ptaszka")
LOGIN: amigowiec
HASŁO: **********

Wciśnij przycisk POŁĄCZ SIĘ. Gdy nastąpi połączenie z serwerem suxpc.pl, prawe okienko zostanie Ci udostępnione i teraz możesz do woli hasać po swoim koncie. Przegraj wszystkie pliki potrzebne do poprawnego działania Twojej strony.

UWAGA! Katalogi należy założyć na serwerze opcją dostępną w programie, mi się nie udało skopiować katalogów z grafiką prosto z dysku na serwer.

Jeśli transmisja plików przebiegła pomyślnie, należy odwiedzić swoją stronę browserem, aby sprawdzić czy wszystko działa. Chyba nie muszę opisywać, jak to zrobić. Twój adres WWW to HTTP://suxpc.pl/amigowiec/ (według przykładu).

OPUSFTP

Kolejny sposób jest równie prosty, jak opisany wyżej. Z Menu Directory Opusa wybierz Przyciski/Wczytaj/FTP_buttons. Następnie po pojawieniu się kilku przycisków wciśnij pole POŁĄCZ SIĘ. Tak jak zostało to opisane wyżej, podaj wszystkie dane, tzn. NAZWA WĘZŁA, IDENTYFIKATOR UŻYTKOWNIKA i HASŁO. Po połączeniu z serwerem suxpc.pl Opus otworzy okienko do zarządzania plikami, gdzie zobaczysz zawartość własnego konta na tym właśnie serwerze. Przegraj tam składniki swojej strony WWW. Reszta w Twoich rękach, życzę jak najlepszego transferu.

TIPS & TRICKS

Kilka spraw, które mnie zaskoczyły – bo nie byłem przygotowany 8):

1. Odnośnie darmowych kont friko.onet.pl: Optimus pogrupował je według województw i dodał dwuliterowe identyfikatory. Dlatego jeśli masz konto np.:

amigowiec@friko12.onet.pl

to strona nie będzie działała po wpisaniu w przeglądarce adresu:

http://friko12.onet.pl/amigowiec/

Zamiast niego należy wpisać:

http://friko12.onet.pl/xx/amigowiec/

gdzie xx jest skrótem województwa według „starego" podziału (np. słupskie – sl, chełmskie – ch, warszawskie – wa). Tak – reforma administracyjna nie obowiązuje w Optimusie ;). Jeżeli nie znasz skrótu swojego województwa, poszperaj na stronie Optimusa lub załóż jeszcze jedno konto, to ułatwia szukanie :). Po poprawnym założeniu konta dostaniesz wszystkie potrzebne informacje na jego temat, jak i skrót województwa.



2. Skoro już mowa o stronach WWW, nasuwa się sprawa polskich znaków. Na rodzimych stronach króluje pecetowy standard ISO-8859-2 i jeśli nie chcesz, by na innych niż Amiga komputerach pojawiały się „krzaki", musisz przekonwertować zawarty na Twojej stronie tekst. Jak tego dokonać? Dowolnym konwerterem tekstu, np. APC 2.0 lub modułem zawartym w AmiTekściePro. Ponadto do każdego pliku HTML dołącz linijkę:

<META HTTP-EQUIV=„Content-type" CONTENT=„text/html; charset=ISO-8859-2">

No dobra, ale teraz to amigowcy mają krzaki w miejscu polskich liter. Jak temu zaradzić? Są dwa sposoby: jeden zależy od Ciebie, drugi nie. Możesz stworzyć pliki HTML w dwóch standardach (grafiki pozostają oczywiście te same) i na stronie głównej umieścić odnośnik do wersji AmigaPL. Drugi sposób zależy od samych użytkowników Internetu na Ami: zainstalowanie w swoich przeglądarkach czcionek w standardzie ISO (gotowy komplet jest na Aminecie). Dzięki temu bez krzaków ukaże im się nie tylko Twoja, ale i wszystkie inne polskie strony WWW.

3. Kolejną sprawą jest „odpluskwienie" strony pod kątem systemów Unix/Linux. O ile dla AmigaOS czy Windows obojętne jest czy w nazwach plików stosuje się małe czy wielkie litery, dla Unixa/Linuxa Zenek.htm i zenek.htm to dwa różne pliki. Dlatego radzę wszystkie nazwy plików i odnośniki w skryptach HTML pisać małymi literami. Dzięki temu użytkownicy platform unixowych nie będą słali pod Twoim adresem bluzg po zobaczeniu komunikatu typu „Żądany URL http://www.suxpc.pl/amigowiec/zenek.htm nie istnieje", choć istnieje na serwerze plik Zenek.htm.

Piotr „Pepson" Trochymiak
z niewielką pomocą łosia
pepson@czasnaeb.pl

PS. Podziękowania dla Roberta „Raptora" Szymańskiego, Grzegorza „Krashana" Kraszewskiego oraz Pawła „Clevera" Soję, bez których nie napisałbym tego tekstu.

Flopp's not dead!

Dzisiaj pogadamy sobie o tym, jak usprawnić pracę z dyskietkami.

Jak wiadomo, gdy się nie ma nagrywarki CD czy innych burżujskich zabawek, do przenoszenia danych między komputerami czy robienia backupu używa się dyskietek. I słusznie, w końcu na Amidze większość programów zajmuje kilka dysków, a nie kilka płyt CD :). Tylko że system ich obsługi produkcji nieboszczki Commodore jest, delikatnie mówiąc, taki sobie. Powstało zatem nieco softu mającego tę obsługę usprawnić. Wszystko leży na Aminecie, nowiutkie i gotowe do pracy.

TRACKDISK DO KOSZA

Na początek – hackdisk.device. Jest to po prostu zastępca oryginalnego trackdisk.device, sterownika stacji dysków umieszczonego w ROMie Amigi. Hackdisk został w całości przepisany w asemblerze, ma weryfikację zapisu i działa dużo lepiej niż trackdisk – szybciej i sprawniej. Kłopot może być tylko z instalacją. Najprościej mają posiadacze kart Blizzard (w tym i ja :). Istnieje program Blizkick, służący do ładowania Kickstartu do Fast RAMu, potrafiący również zainstalować tenże hackdisk. Niestety ci, którzy Blizzarda nie mają, będą mogli tylko skorzystać z rzeczy opisanych poniżej.

DS0, FS0, PFS, SF0...

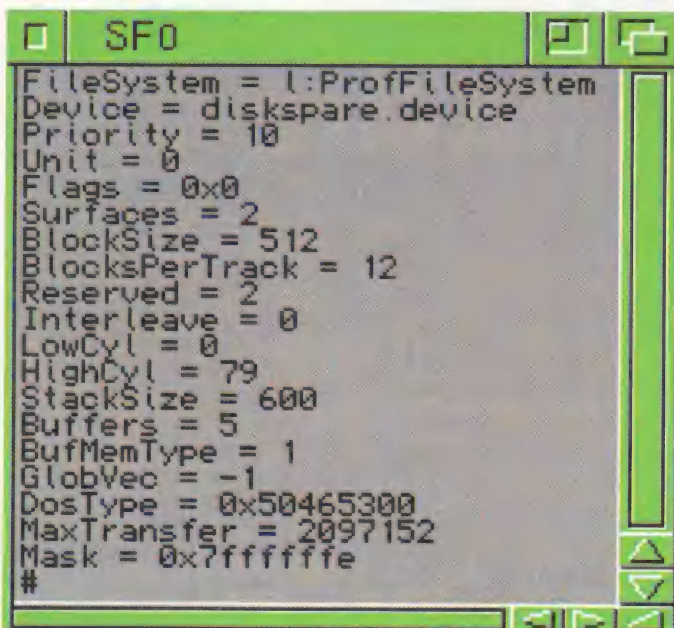
Tymi rzeczami są osobne sterowniki i nowe systemy plików. Te można łatwo zainstalować, wystarczy mieć Amigę z systemem 2.04 (lepiej 3.0). Sercem takiego sterownika jest plik-urządzenie, np. diskspare.device. Kopiuje się go do Devs:. Oprócz tego mamy jeszcze definicje konkretnych napędów (pliki tekstowe), które instaluje się w dwojaki sposób. Użytkownicy systemów 2.x „doklejają" je dowolnym edytorem tekstu na koniec pliku Mountlist znajdującego się w Devs:. Aby zainstalować dany sterownik, należy wpisać w CLI (lub umieścić w Startup-Sequence):

```
Mount xxx: from devs:mountlist
```

gdzie xxx: to oczywiście nazwa sterownika. Posiadacze OS 3.x otrzymują je natomiast w postaci tzw. Dosdriverów. Są to pliki tekstowe zaopatrzone w ikony. Zamontowanie sterownika polega na dwukliku na tę ikonę. Jeśli chcemy, aby sterownik był montowany przy każdym starcie systemu, przegrywamy DosDriver do Devs:Dosdrivers.

O ile jednak z hackdiskiem nadal mieliśmy stacje DF0:, DF1: itd., to nowe sterowniki tworzą nowe urządzenia – np. DS0: i FS0:. Ze sterowników obsługujących stację dysków warte wymienienia są dwa: diskspare.device (DS0:) i floppy.device (FS0:). Oba umożliwiają gęstsze upakowanie danych na dyskietce: diskspare zmieści 960 KB, a floppy 1148 KB na zwykłym dysku DD! Różnią się natomiast wymaganiami: Floppy potrzebuje procka 020+ i systemu 3.0, ale jest za to nieco szybsze. Poza tym urządzenie diskspare zajmuje 5 KB na twardym, a floppy (w najnowszej wersji) – aż 100. Floppy nadaje się zatem idealnie do robienia dużych backupów.

PFS natomiast to skrót od Professional File System. W pełni zasługuje na swoją nazwę, niesamowicie przyspiesza różne operacje na dyskietkach, a w duecie z hackdiskiem jest nie do pobicia. Od wymienionych wyżej sterowników różni się tym, że nie zwiększa ilości miejsca na dysku, a jedynie usprawnia jego pracę (można go używać także z twardzielami, ale to temat na osobny artykuł). PFS można jednak połączyć z Diskspare – to znaczy na dyskietce sformatowanej na 960 KB używać nowego systemu plików! W ten sposób uzyskuje się dyskietki bardzo szybkie i pakowne. Natomiast Floppy nie można używać wraz z PFSem – to znaczy być może można, ale mi się to nie udało :(. Dlatego używam tandemu Diskpare-PFS. Zmajstrowany przeze mnie sterownik takiego urządzenia (SF0: jak SuperFloppy:) jest wylistowany obok – po przepisaniu go do Dosdrivera (OS 3.x) lub dopisaniu do Mountlisty (OS 2.x) możecie go wypróbować. Jednak najpierw musicie zainstalować zarówno PFS, jak i Diskspare.



Jeżeli jednak komuś nie zależy na szybkości operacji na plikach – polecam Floppy, który upchnie na dyskietkę najwięcej. Jeszcze jedno: wszystkie opisane systemy potrafią obsłużyć dyskietki HD, jeżeli ktoś ma taką stację...

Dodatkowo można przyspieszyć stację dysków dodając jej buforów na dane:

```
AddBuffers xxx: n
```

gdzie xxx: to sterownik, a n to liczba buforów – każdy ma 512 bajtów.

Można też użyć programików w stylu SmartCache, PowerCache lub FastCache, tworzących własne bufory. Dzięki nim poprawa jest widoczna natychmiast.

MFS: JESZCZE JEDEN SKRÓT...

Jeżeli uruchamiacie kilka sterowników naraz, np. PC0: (do odczytu dyskietek pecetowych), DS0: i FS0:, to po włożeniu do stacji np. zwykłej amigowej dyskietki oprócz jej ikonki pojawią się też ikonki podpisane PC0:????, FS0:???? i DS0:???? sygnalizujące, że owe sterowniki nie rozpoznają tej dyskietki. Można tego uniknąć przenosząc ikonki sterowników z Devs:Dosdrivers do WBstartup, ale wtedy nadal pojawiać się będzie ikonka DF0:???? po włożeniu np. dyskietki pecetowej. Rozwiązaniem jest program MultiFileSystem (MFS). Instaluje on MFS-handler zarządzający sterownikami i w katalogu Devs:Dosdrivers tworzy podkatalogi dla każdej stacji dysków (o nazwach DF0, DF1 itd.), gdzie umieszcza się dodatkowe sterowniki. Ich uruchomieniem przy starcie komputera zajmuje się programik MFSmount. Dyskietki nadal są automatycznie rozpoznawane, ale dzięki MFS nie ma żadnych niepotrzebnych ikonek, a dyskietka w stacji zawsze jest widziana przez system jako DF0: niezależnie od tego, jakiego jest formatu!

MFS instaluje też łatki na systemowe rozkazy Format i Diskcopy, dzięki czemu po kliknięciu na ikonę dyskietki i wybraniu z menu opcji Format możemy wybrać, w jakim systemie ją sformatować, zależnie od tego, jakie sterowniki mamy zainstalowane. Natomiast przerobiony Diskcopy dba o prawidłowe kopiowanie dysków, np. gdy kopiujemy dysk sformatowany pod Floppy na taki używający Diskspare.

Życzę wszystkim, aby w stacji DD mogli używać dyskietki mieszczącej 2MB i chodzącej szybciej od twardziela :).

Michał Malinger
z niewielką pomocą łosia





Dreenshar - 35 zł
Wyzwanie kierowane do miłośników gier RPG. Kilkanaście wypełnionych zasadzkami labiryntów! Elementy gry przygodowej i logicznej.



Szachista - 35 zł
Program szachowy! Zaawansowane algorytmy rozgrywające, zadania szachowe, trzy poziomy trudności. Partner i nauczyciel gry w szachy!



W potrzasku - 35 zł
Rozbudowana gra RPG. Rozległe, pełne wrogów labirynty. Kilkadziesiąt zadań do wykonania. Droga do wolności prowadzi przez piekło...



Wacuś the detective - 35 zł
Nieprzeciętna gra zręcznościowo platformowa. Trzy rozbudowane światy. Zabawna grafika i animacje. Dziesiątki przeciwników.
Gra wymaga 1MB Chip RAM



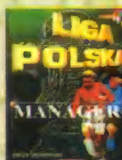
Rycerze Mroku - 35 zł
Walczysz aby przeżyć! Digitalizowane postacie przeciwników i scenerie walk! Pięć dyskietek pełnych walki!
Gra wymaga 1MB Chip RAM
NOWOŚĆ



Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa... Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój. Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy. Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje!



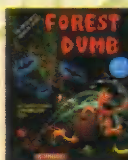
Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam! Doprowadź swój team na szczyt tabeli!



Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie dla Ciebie!



Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa. Doskonałą gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa. Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!

UWAGA: Gry działają na A500, A600, A1200 z min. 1MB RAM oraz CDTV z dodatkowym wyłącznikiem CD

SPIS PROGRAMÓW

Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Dreenshar	35,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter	17,00
Forest Dumb	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci (1MB Chip)	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Rycerze Mroku (1MB Chip)	35,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster	29,00
Smuś	17,00
Szachista	35,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Wacuś the detect. (1MB Chip)	35,00
W Potrzasku	35,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na 1200)

UWAGA! SPECJALNA OFERTA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 19 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jednągrę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 2 gry - Skaut i Astral. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, DWIE gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za dwie otrzymujemy CZTERY gry!

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe! Wszystkie gry z gwarancją!

LISTA BONUSOWA

GRY ZA DARMO

Arnie
Blinky Scarry School
Carnage
Cyber Kick
Discer
Doc Croc's ...
Edd The Duck 2
F1 Tornado
Fist Fighter
Frankenstein
Hokej Na Lodzie
Int. Tennis
Lasermania II
Okręty
Titanic Blinky
Truck Racing
Wild West
Rugby Manager
Zombie

UWAGA: Jeżeli wartość zamówienia przekroczy 100 zł, dodatkowo otrzymasz za darmo grę 'BULLYS SPORTING DARTS'

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

LK AVALON
www.lkavalon.com

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 5 zł. Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera

Prenumerata i archiwalia taniej!

PRENUMERATA

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z coverCD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi dodatkowych kosztów przesyłki. W prenumeracie każdy numer ACS z coverCD kosztuje 16 zł, a bez CD 4,50 zł. Tę kwotę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną sumę należy wpłacić przekazem na konto bankowe

PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-270-1

W miejscu na korespondencję należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma i jakiej edycji dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY ACS BEZ COVERCD

Są jeszcze do kupienia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: To rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Oferujemy dwa komplety: ACS 1-7/96 oraz ACS 1-7/97. W obu przypadkach cena kompletu wynosi tylko 7 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami ACS: 1-7/96, 1-7/97 i wszystkimi z bieżącego roku. Każdy archiwalny numer ACS kosztuje 2 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2-3 egz.; 2 zł za 4 lub więcej). Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS, na które obowiązuje cena detaliczna – 4,50 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).

Aby zamówić dane numery lub komplety, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS 1-7/97.

ARCHIWALNE NUMERY ACS Z COVERCD

Także ACS z coverCD można zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: Po specjalnych, niższych cenach oferujemy komplet ACS z CD 5-7/97 i 1-3/98. Taki komplet kosztuje jedynie 20 zł + 2 zł na koszty przesyłki!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami z CD ACS 3/97 i 5-7/97 oraz wszystkimi z '98 roku. NAKŁAD POPRZEDNICH EDYCJI CD ZOSTAŁ WYCZERPANY. Pośpiesz się, jeśli chcesz kupić te, które zostały! Każdy archiwalny numer ACS z CD kosztuje 10 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS z CD, na które obowiązuje cena 16 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

Aby zamówić dane numery lub komplet, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informację o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS z CD: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS z CD 5-7/97.

UWAGA: Każde zamówienie na krążek jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż kompakty nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.

Edycja CD
CENA 18,99 zł
AMIGA 2
COMPUTER STUDIO 1999
UŻYTKI
Backbone
YAM2NN
MakeCD
Air Mail
Fusion 3.1
Reflections PPC
Raytracing na Palerze!
Perfect Tower
Obudowa do A1200
Internet w TV
Dostępny już w Polsce!
Olo Fight

Interface

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

SPRZEDAM

. Amigę 1200, 2 MB RAM + 8 MB, HDD 850 MB, CD-ROM, monitor kolorowy 1084S, 11 płyt kompaktowych, dekoder teletextu, mysz, joystick, czasopisma. Cena 1650 zł., do negocjacji. Andrzej Iwaniec, ul. Tomaszewicza 5/21, 94-048 Łódź.

. Amigę 600, KS 2.05 z kartą turbo M-Tec 630, 1 MB CHIP, 8 MB FAST RAM, CD-ROM x2, komplet przewodów – cena 850 zł.; dysk twardy Seagate 1.7 GB – 400 zł.; ACS Cover 4-10 – 40 zł. Istnieje możliwość negocjacji. Adam Mehal, Czarna Dolna 37, 38-710 Czarna, tel. (0-13) 461-10-81 wew. 194.

. Amigę 600, 1 MB RAM, przełącznik Kickstartów 1.3 i 2.05, Workbench 1.3 i 2.05, mousepad, 2 x quickjoy, 2 pudełka na dyskietki, 100 dyskietek. Bogate oryginalne oprogramowanie użytkowe, sprzęt w 100% sprawny, stan b. dobry. Cena 400 zł. Sprzedam też archiwalne numery czasopism: Magazyn Amiga, ACS, Bajtek S.S., Top Secret i oryginalne gry: Syndicate – 30 zł., Hired Guns – 30 zł., Lotus III – 10 zł., Black Crypt – 20 zł. Marcin Bielec, ul. Ogrodowa 16, 16-130 Janów k/Sokółki, tel. (0-85) 72-16-229 (pon.-pt. w godz. 16-22).

. Amigę 600, 2 MB RAM, 3 joysticki, mysz z podkładką, 90 dyskietek, przewody do HDD, monitor kolorowy 14", literatura, czasopisma. Cena 650 zł. Rafał Klimek, 32-445 Krzyszkowice 180, woj. krakowskie, tel. domowy (0-12) 274--30-49 (po g. 21), tel. do pracy (0-12) 656-22-46.

. Amigę 1200, joystick, 80 dyskietek – cena 550 zł.; dysk twardy Toshiba, 512 MB z oryginalnymi programami – 240 zł.; karta turbo Apollo 1240/33 MHz, 8 MB RAM – 550 zł.; 3 płyty kompaktowe z oryginalnymi programami - 50 zł.; 3 płyty – 20 zł./szt.; oryginalne programy: AmiTextPro 3.0 Gold – 30 zł., AmiLab 1.0 – 20 zł., AmiSłownik Pol-Ang/Ang-Pol – 20 zł.; polskie książki: Amos Pro – 30 zł., Assembler – 20 zł., ASM-One – 20 zł., Amiga OS - 30 zł., Amiga Dos – 30 zł.; książki angielskie MC 680 00, 10, 20, 30, 40 Programers Manual – 60 zł., MC 68040 Users Manual – 50 zł. Wszystko razem 1600 zł. Jarosław Talarek, ul. Bielszowicka 53c, 04-738 Warszawa, tel. 0-501--196-591.

. Amigę 1200 Magic, OS 3.1, pakiet oryginalnych programów, kartę turbo Apollo 30/40, 16 MB RAM, HDD Caviar 850 MB, CD-ROM x4, monitor 1084S z filtrem, 2 joysticki, płyty kompaktowe, czasopisma, zasilacz 200W (na CD-ROM i kartę turbo gwarancja do V. 99). Stan b. dobry. Dorzucę C-64. Cena 2100 zł. Sławomir Pszczoła, ul. Dworcowa 8, 43-460 Wisła, tel. (0-33) 55-20-24.

. Amigę 1200, Kickstart i Workbench 3.1, obudowa, zasilacz do PC 200W, HD Seagate 850 MB, CD-ROM x10, karta turbo Apollo 1240/33 MHz, 16 MB, klawiatura PC, 2 joysticki z przedłużaczami, przełącznik mysz/joystick, ponad 20 płyt kompaktowych MA CD i ACS oraz inne (Aminet, Giga PD), Magazyny Amiga i ACS z kilku lat, dyskietki. Cena 2100 zł. Wojciech Piechowicz, Os. XXV--lecia 37/60, tel. (0-74) 33-18-87.

. Amigę 1200, karta turbo 1230 z MMU/68882/40 MHz, 8 MB RAM, HDD Seagate Medalist 1.3 GB, monitor Commodore 1085S ze szklanym filtrem, zasilacz 200W, mysz, joystick, inne dodatki, bogate oprogramowanie Shareware i literatura. Stan b. dobry, większość na gwarancji. Cena 1500 zł., do negocjacji. Kazimierz Dróżdż, ul. Słowackiego 5/1, 58-400 Kamienna Góra, tel. (0-75) 744-52--01.

. Amigę 1200, HDD 420 Conner, CD-ROM x4, interface klawiatury PC, klawiatura PC, 4 MB Elbox, Scan-Doubler Micronik, zasilacz do PC 200W, dyskietki, płyty kompaktowe, oryginalne gry, literatura,dodatki. Całość okazyjnie za 600 zł. lub samą Amigę 1200 z dodatkami (mysz, Workbench, zasilacz, joysticki) za 300 zł. Andrzej Kmiotek, Os. 25-lecia 7/12, 58-260 Bielawa.

. Amigę 1200 – cena 400 zł.; HDD 170 MB – 150 zł.; CD-ROM x24 – 200 zł.; zasilacz 200W – 50 zł.; ok. 3 GB oryginalnego oprogramowania (m.in. AmiTextPro, Scala MM300, DigiBoosterPro, Mentor), literatura, mysz z podkładką – razem ok 740 zł. lub zamienię na kartę turbo 040, ewentualnie na 030/50 z obudową tower. Artur Nowak, ul. Skłodowskiej 93/3/11, 41-949 Piekary Śląskie.

. Amigę 1200 TopTower, 18 MB RAM, turbo Apollo 1240/40 MHz, HD Caviar 640 MB, w kieszeni CD-ROM x24 Mitsumi, zasilacz 200W, mysz, 2 joysticki, klawiatura Win-95. Stan b. dobry. Cena 2250 zł., do uzgodnienia. Robert Jung, ul. Plagego i Jaśkiewicza 3/2, Lublin, tel. (0-81) 744-86-52.

. Amigę 1200, 10 MB RAM, karta E 1208 z zegarem, monitor kolorowy Philips stereo, HD 850 MB, CD-ROM x10, dodatkowa zewnętrzna stacja dysków, 2 pudełka na dyskietki, 2 joysticki, ponad 100 dyskietek, płyty kompaktowe: MA CD nr 4-9, Cover CD 5, 9, 10, Amiga CD 1-7, CD 1700 i Textures – razem 17 płyt kompaktowych, czasopisma komputerowe ACS oraz Magazyn Amiga 93-98 i inne. Cena 1500 zł. Piotr Bieńczak, ul. Krapkowicka 25, 47-320 Gogolin.

. Amigę 1200 Tower Micronik, CD-ROM x6, HDD 630 MB. Wewnątrz obudowy zamontowany FG 24 z PCMCIA, klawiatura PC, mysz – cena 1100 zł.; karta turbo Apollo 1240/40, 32 MB RAM (druga podstawka pod SIMMa) na gwarancji – 850 zł. Dla kupującego komplet 19 płyt kompaktowych, Magazyn Amiga (od numeru zerowego), Genlock AX gratis. Jan Borkowski, ul. Hanki Sawickiej 5, 89-400 Sępólno Kr., tel. (0-52) 388-58-01.

. Amigę 1200 Tower, HDD 1700 MB , turbo Elbox 1230/40 MHz, 10 MB RAM, CD-ROM x2, monitor C1085S kolorowy, stereo, zasilacz 200W, sampler, 2 mysze, 2 joypady, 200 dyskietek, 11 oryginalnych gier, 20 oryginalnych płyt kompaktowych: Aminet, MA CD, ACS, Scenexplorer, itp. Wiele dodatków, stan wzorowy. Cena 1800 zł. Łukasz Siudziński, ul. Segnowy 11/4, 14-241 Ząbrowo, tel. 48-15-61.

. Amigę 1200, joystick, zasilacz 200W, mysz z podkładką, dyskietki, kable do HD, literatura, gazety Amiga. Cena kompletu 600 zł. lub zamienię na PlayStation z oryginalnymi grami. Mam też do sprzedania 100 dyskietek – 60 gr./szt. i monitor Philips CM 8833-II – 300 zł. Ul. 8 Marca 17/1, 35-065 Rzeszów, tel. 0-601-966-547.

. Amigę 1200, 3.1 ROM, E-Box 200W, karta turbo Apollo 1240/33 MHz, dodatkowa podstawka pod SIMMy, 32 MB FAST RAM, kontroler Fast ATA2/Eide (wieża, karta i kontroler na gwarancji do 09.99 r.), HD 1.3 GB Seagate, CD-ROM x8 Funaji, mysz, klawiatura PC, obudowa od Amigi 1200 z ekranami, zasilacz 25W, kabelki zasilające, klawiatura od Amigi 1200, pudełko na 50 dyskietek, 150 dyskietek, oryginalne gry: Kajko i Kokosz, Ubek, Pinbalmania, Wizz, wiele czasopism. Cena 2200 zł., do uzgodnienia. Tel. (0-82) 565-25-97.

. Amigę 1200, KS 3.1, E-Box, zasilacz 200W, mysz, klawiatura PC – cena 900 zł.; dysk twardy 540 MB – 250 zł.; monitor kolorowy M1438S – 700 zł.; drukarka Epson Stylus Color 400 – 700 zł.; konsola multimedialna (Amiga 600, 1200) Toms – 100 zł.; roczniki Magazynu Amiga i ACS; oryginalne programy: Turbo Print 6 PL – 120 zł., Wordworth 6 Office – 130 zł., Aminet 22 – 30 zł., AmiTextPro Gold – 30 zł., Scene Xplorer I – 13 zł. Janusz Bazydło, ul. Kwiatowa 4/11, 12-200 Pisz, tel. (0-87) 423-56-78.

. Amigę 1200 T (wieża PC-ATX), OS. 3.0, HD Caviar 425 MB, CD-ROM x16 Toshiba, klawiatura PC, interface PC key Amiga 1200 OnChip, sampler Hi-Fi 100 KHz Elsat, mikrofon Maruni MA-688, oryginalny program Digi Booster oraz 5 płyt kompaktowych z serii Michałowski Shareware i 9 płyt kompaktowych ACS, HD Quantum 50 MB, ponad 80 dyskietek, mysz, 2 podkładki, czasopisma i kilka innych przydatnych rzeczy. Cena 1160 zł. Daniel Rolak, Zagórzany 526, 38-333 Zagórzany, tel. (0-18) 351-25-17 (po g. 20).

. Amigę 1200 T, 42 MB RAM, HD 5.1 GB, SCSII 030/50, CD-ROM x2, CDRW Panasonic z oprogramowaniem Shareware, 50 płyt kompaktowych, 150 dyskietek, drukarka 24-igłowa Epson, monitor 1084S, oryginalna klawiatura Amigi 1200, klawiatura Ergo, mysz, 2 joysticki, całe oprogramowanie Shareware od 89 do 97 r., sampler stereo, wszystkie numery Amigi, inne czasopisma. Sprzedam tylko w komplecie, cena 7000 zł. Jarosław Szklarski, ul. Słoneczna 8, 62-200 Gniezno, tel. (0-61) 425-73-66.

. Amigę 1200, 2 MB CHIP, ROM 3.0, mysz, mousepad, Workbench 3.0, 50 dyskietek, duże pudełko na dyskietki, zasilacz, literatura, pokrywa na klawiaturę – stan b. dobry, cena 600 zł.; karta turbo Blizzard 1230/IV 50 MHz, oryginalne pudełko z instrukcją – 300 zł. Komplet taniej – 800 zł., do negocjacji. Wojciech Szatan, ul. Popiełuszki 5/12, 23-204 Kraśnik.

. Amigę 1200, karta turbo M-Tec 1230/42 MHz, 4 MB RAM, dysk twardy Quantum 49 MB, CD-ROM x2, 10 płyt kompaktowych z oprogramowaniem Shareware, sampler stereo, monitory, ponad 100 dyskietek. Cena 1000 zł., do negocjacji. Michał Baopowski, ul. Kaliska 2/6, 78-100 Kołobrzeg, tel. (0-94) 35-242-08.

. Amigę CD-32, SX1, 8 MB FAST RAM, 2 MB CHIP, stacja dysków 3.5", klawiatura Win-95, mysz, joypad, zasilacz 200W, 15 płyt kompaktowych, ok. 90 gazet – cena 450 zł.; dysk twardy 2.5" Toshiba, 130 MB z oryginalnym oprogramowaniem: Directory Opus 5.6 PL, Maxon Cinema 4D v 4.0, Personal Paint 7.0, Deluxe Paint 5.2, Brillance, Imagine 2.0, Lightwave 5.0, Scala MM 300, WordWord 6.0 PL, IBrowse 1.01, AWeb 2.1, Voyager 1.0 i inne – 350 zł. Filip Chmielewski, ul. Litewska 13, 96-500 Sochaczew, tel. (0-46) 863-02-01 wew. 202.

KONKURS!

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery.

Dzisiejsze pytanie brzmi:

KTO JEST TWÓRCĄ GRY SANTA MONICA FC?

A nagrodą jest gra:
W POTRZASKU

ACS Cover CD 3/99

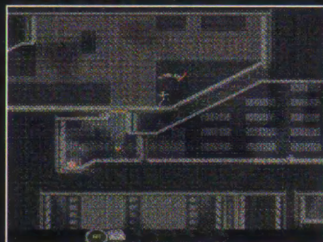
W tym miesiącu niespodzianka – pojawiły się amigowe porty Hexena i Heretica. Nie są to tytuły pierwszej świeżości, ale znając inwencję amigowych programistów niedługo przyjdzie nam czekać na obie te gry w wysokiej rozdzielczości, w okienku, przez sieć czy co tam jeszcze możemy sobie wyobrazić. Fakt jest faktem, że natychmiast pojawiły się porty skompilowane dla procesorów PowerPC. Najbardziej z bieżącego krążka ucieszą się fani Quake'a. Zamieściliśmy bowiem kilkaset dodatkowych poziomów. Niektóre z nich są naprawdę rewelacyjne. Mam nadzieję, że zebrany przez nas materiał da Wam zajęcie na najbliższy miesiąc i sprawi, że niecierpliwie oczekiwać będziecie naszego następnego krążka.

AMIGA SCENE

- Wybór ciekawych animacji w formacie MPEG oraz Quicktime.
- Najnowsze dema sceny polskiej i światowej.
- Wybór najnowszych Musicdisków.

GAMES

ABUSE – najnowsza wersja amigowego portu pecetowej gry. Abuse to popularna platformówka (połączona ze strzelaniną). Autorami portu jest ten sam zespół, który dokonał przeportowania Descenta. Abuse uruchomi się bez problemu na procesorach 030, na kościach ECS, AGA oraz kartach graficznych.

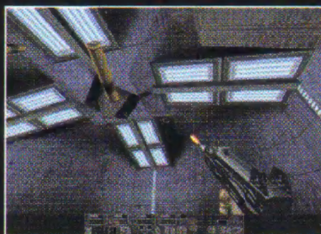


DESCENT – kod źródłowy oraz najnowsze wersje portów Descent i ADescent. Dla posiadaczy Amig z procesorami PowerPC specjalna wersja DescentPPC. Amigowe porty Descenta wymagają zarejestrowanej wersji Descenta oznaczonej numerem 1.5

HERETIC – pierwsze amigowe porty, w tym także specjalnie przygotowany dla procesorów PowerPC. Na płytce znajduje się również wersja shareware gry.



QUAKE – ponad 150 MB dodatkowych poziomów, ulepszeń itp. Ponadto najnowsze patche, update'y oraz programy narzędziowe przeznaczone dla amigowej wersji Quake'a.





- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

GreatNations – najnowsze demo gry swoim charakterem przypominającej połączenie Civilization oraz Colonization. Great Nations wykorzystuje karty graficzne oraz umożliwia grę przez modem i sieć.

Olofight – rozbudowane demo nowej gry z gatunku beat'em-up. Nieco przypomina Rise Of The Robots.

- Gry Shareware:

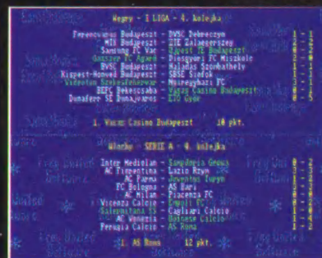
6-TRIS – rewelacyjny Tetris umożliwiający granie na raz sześciu osobom.

FREECELL – bardzo ciekawy pasjans.

INVASION FORCE – dość zaawansowana strategia w stylu znanego klasyka Empire.

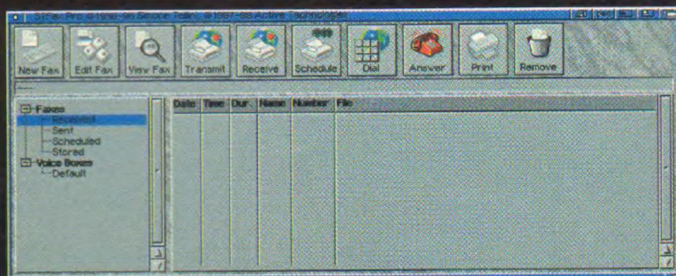
REVENGE – najnowsza wersja brutalnej strzelaniny z niesamowitymi możliwościami konfiguracyjnymi.

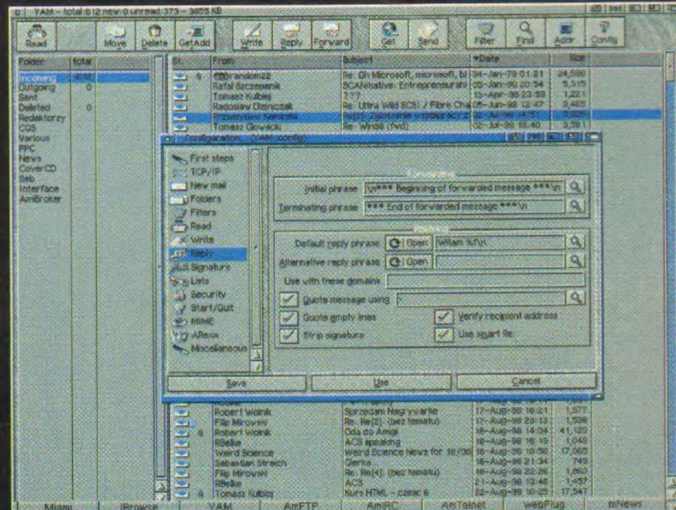
SANTA MONICA FC – menedżer piłkarski napisany przez Adama Barczyńskiego.





- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.





TASK FORCE – strategia opracowana na wzór znanej gry strategiczno-taktycznej Sabre Team.

W2 – shareware'owa odmiana znanej chyba wszystkim gry Worms.

A ponadto: **3D_CORE, AMBASSADOR, AMIGATHRUST, AMIMUD, BRICKFAST, BSNAKE, C-C-ALPHA, CHOPLIFT, CRAZY8, DAWNVIDEOPOKER, EVIL125, KJETLIS2, LAZYMINES, LIGHTSPEED2, MULTIPUZZLE, M_S_A_A, NEWMASTERMIND, OMEGA804, SBR, TASKFORCE, WILD, XHESS, YARZEE**

- Screenshoty: **Claws of The Devil, Phoenix.**
- Dodatkowo cheaty oraz patche.

UTILITIES

- Dema programów komercyjnych:

CYCAS – wersja demonstracyjna świetnie zapowiadającego się programu z dziedziny CAD.

eTEACHER 5.2 – najnowsza wersja demonstracyjna świetnego programu do nauki języka angielskiego przygotowanego przez WFMH.

STFAX – najnowsze demo najlepszego amigowego programu do obsługi faxu w faxmodemach.

- Użytki shareware:

ArtPro – świetny program służący do konwersji plików graficznych na inne formaty. Umożliwia również skalowanie i korzystanie z filtrów.

BlackIRC – konkurencyjny w stosunku do AmIRC klient Internet Relay Chat.

Golem – wersja 0.73 polskiego pakietu wspomagającego prowadzenie własnej działalności gospodarczej.

TrueReality – rewelacyjny emulator Nintendo64. Wymaga superszybkiej Amigi.

WebVision – najlepszy amigowy program do oglądania stron WebTV.

YAM 2.0 – najnowsza wersja beta (6) najlepszego amigowego programu do obsługi poczty elektronicznej.

- A ponadto: **Digital Almanac, Kuang Eleven 3, MagicC64, MicroBase, msql-2.0.5, MUIWheel, Photoalbum, PowerView 3D, QuickFile 3, ScanTek, Show, WorldMap** i inne.
- Patche do STFax.
- Klienty do łamania kodu RC5-64 (czytajcie o tym w ACS 2/98).

CZYTELNICY ZONE

- W tym miesiącu zamieściliśmy prace autorstwa Mateusza Ludwina oraz PandPa.
- Zrealizowane (w 90%) Wasze prośby dotyczące tego, co chcielibyście na płycie otrzymać.
- Projekt A-Base – prowadzony przez Karola Marciniaka spis użytkowników Amigi w Polsce – najnowsza wersja.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

- Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.
- Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.
- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

ACS COVER CD 3/99

AMIGA
COMPUTER STUDIO

DEMA UŻYTKÓW
eTeacher 5.2
True Reality
Cycas
STFax
Web Vision
YAM 2.0p6

2 w 1
Świetne pismo
i super cover!

DEMA GIER
Heretic
Santa Monica FC
Great Nations
Revenge
Invasion Force

150 MB nowych
poziomów do Quake'a

Plus! PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE CHEATY, PATCHE I INSTALERY DO GIER

